www.GeeksTribeMedia.com

قبیله گیک ها

سال سوم ، شماره سی ام ، اردیبهشت ۹۷

تنها مجله مخصوص گیک های ایرانی

We lost our connections , business and ...





طراح مجله / صفحه‌بندی

Anonymous

مهرداد چراغی

نویسندگان در این شماره

بابز

سیروس فتح‌اللهی دهکردی

افشین نوا

بردیا

سالار نصرتی ارشادی

محمدمهدی خلعت‌بری

متین میرزایی

مجید

Salar

Ali_TH

الهام عابدی

امین سامانی

مهرداد چراغی

www.GeeksTribeMedia.com

سال سوم، اردیبهشت ۱۳۹۷، مجله سی‌اُم، تنها مجله مخصوص گیک‌های ایرانی،



- آلبرت انیشتین -

راه صحیح موفقیت این است که اشتیاق شما

به پیروزی بیشتر از ترس
شما از شکست باشد.

www.geekstribemedia.com T.me/Geekstribe

#انگیزشی #آلبرت_انیشتین

۳
اردیبهشت
1397

در این شماره می‌خوانید

سخن سردبیر

- بابز -

با درود خدمت شما همراهان همیشگی قبیله گیک ها در اردیبهشت ماه سال ۱۳۹۷ و با شماره ۳۰ مجله قبیله گیک ها درخدمت شما هستیم.

در این ماه از میان دوستان عضو کانال رسمی قبیله گیک ها در پیام رسان تلگرام بصورت تصادفی چند نفر را بصورت شخصی مخاطب قرار دادیم و از آنها خواستیم که نظرشان را نسبت به فعالیت قبیله گیک ها در ۳۰ ماه گذشته را بیان کنند که در زیر چکیده بعضی از این نظرات را با هم مرور میکنیم...

سلام... من بابز سردبیر مجله قبیله گیک ها هستم. از اینکه ما رو در کانال قبیله گیک ها دنبال می‌کنی خیلی خوشحالم و امیدوارم در کنارتون چیزهای جدید تازه ای یاد بگیرم. میخواستم نظرتون رو در مورد فعالیت ۳۰ ماهه قبیله گیک ها بدونم و ازتون خواهش کنم هر گونه نظر و پیشنهاد یا انتقادی از عملکرد قبیله خودتون دارید که فکر میکنید در پیشرفت قبیله گیک ها میتونه مفید واقع بشه رو با من در میان بذارید. متشکرم و امیدوارم پوزش من رو برای اینکه بدون مقدمه وارد خصوصی شما شدم رو بپذیرید.

توجه: اسکرین‌شات‌های تهیه شده در وب‌سایت قبیله گیک‌ها قابل مشاهده است.

و...

۱

سلام خوشبختم

چقدر خوب که کانتکت‌تون رو پیدا کردم اتفاقا. من رئیس شاخه دانشجویی acm دانشگاه تهران هستم و برای نشریه‌مون خیلی دوست داشتم ببینم امکان همکاری با شما وجود داره یا نه. محتوای مجله‌تون رو خیلی دوست دارم به شخصه.

۲

سلام، وقت بخیر، از اینکه تلاش می‌کنید برای سطح علمی و کیفی جامعه متشکرم

هرتلاشی هرچند کوچک ارزشمند و تاثیرگذار هست اینکه شما با انرژی و قدرت بسیار زیاد به جلو حرکت می‌کنید نشان‌دهنده‌ی وجود ایده‌آل‌ها و ایدئولوژیک‌هایی برای شماست، ارشمند هست // سطح کیفی نسبت به هدف و ساختار و مسیر راه متفاوت هست // چون من در این موارد اطلاعاتی ندارم نمی‌تونم نظر دقیقی را ارائه بدم

۳

سلام

فوق‌العاده‌ست

ممنون از زحماتی که می‌کشید

۴

سلام. مجله خوبیه. دوست داشتنی و خواندنی.

میتونم باهاتون همکاری داشته باشم؟

۵

در رابطه با مجلتون من اکثر مقالاتی که مرتبط با برنامه‌نویسی باشه رو مطالعه می‌کنم و انصافا مطالب کاربردی و جالبی توی مجلتون درج می‌کنید

خیلی خوشحالم که چنین مجله‌ای برای جامعه گیکی ایران وجود داره

مخصوصا مقالات کیا حامدی عزیز

بیشتر برنامه‌نویسان خوب برنامه‌نویسی می‌کنند نه به این علت که انتظار دارند دستمزد بگیرند یا از سوی عموم تحسین شوند، بلکه چون برنامه‌نویسی برایشان سرگرم کننده‌است.

- لینوس توروالدز -

بزودی - ویدیوکست‌های آموزشی

وردپرس با مهرداد چراغی

اختصاصی قبیله گیکها



بخشودن کسی که به تو بدی کرده
تغییر گذشته نیست

تغییر آینده است

گاندی

پول حرام کردن در **موسیقی**

نویسنده: سیرویس فتح‌اللهی دهکردی



برای همه‌ی ما پیش‌آمده که پول‌داریم و می‌خواهیم ان را خرج کنیم . ازآنجایی‌که ما از خانواده‌ی کامپیوتری‌ها هستیم این مورد بیشتر در موارد دیجیتالی پیش می‌آید و در اکثر موارد از دید بقیه داریم پول شریف رو توی جوب می‌ریزیم. حالا اگر عنوان این مقاله شما رو جذب کرده قرارهِ یکی از وسایلی که زیاد می‌خریم و از دید بقیه پول حرام کردیم را بررسی کنیم و خلاصه صفرتا صدش رو بشکافم. این مسئله هم باعث جلوگیری از یک خرید نامناسب میشود و هم میتونید در برابر ادم هایی که شما رو محکوم میکنند یک دفاعیه ی اماده ارائه کنید.

معضل موسیقی

خیلی از ماها ساعت‌ها در روز رو به گوش دادن موسیقی اختصاص میدیم و اگر قشر کامپیوتری یا هنری هستیم صد در صد یکی از پتانسیل‌های کاری ما این است که به‌خوبی بتونیم به موسیقی گوش بدیم. خیلی‌ها هنگام درس خواندن آهنگ گوش میدن، خیلی‌ها وقتی کار می‌کنند و ... به‌هرحال حضورش مهم هست. حالا با توجه به شخصیت و علایقی که داریم به شیوه‌ی خودمان موسیقی گوش میدیم، با لپ‌تاپ یا موبایل یا اسپیکر و یا هدفون و هندزفیری. البته قصد ما در این مقاله بررسی اسپیکرها نیست .

شما تا چه حد حرفه‌ای هستید؟

سؤال اولی که باید جواب بدین این است که شما تا چه حد حرفه‌ای هستید؟ نیاز شما در چه سطحی است؟ پرسیدن هم‌چین سؤال‌هایی می‌تواند خیلی کمکتان کند. از زمانی که هدست ها و هندزفری ها و ... آمدند هرسال با فنّاوری‌های جدیدی به‌روز شدند، باسیم، بی‌سیم، توانایی حذف نویز و ... خیلی از این امکانات موردنیاز ما نیستند و بلکه خصوصیات اساسی دیگری مهم هستند.

کدام دسته

این‌که ما از کدام نوع برای گوش دادن به موسیقی استفاده کنیم و کدام نوع نیاز ما را برطرف می‌کند و مخصوص چه استفاده ایست نکته‌ی مهمی است. اول‌ازهمه باید با انواع آن آشنا شویم.

In ear

این هدفون‌ها معمولاً به دلیل این‌که داخل گوش قرار می‌گیرند و نزدیکی به پرده‌ی گوش دارای کیفیت نسبتاً بهتری نسبت به قیمت هستند. این مدل‌ها همچنین به دلیل سبک و کم‌حجم بودن راحت‌تر برای جابجایی هستند و به همین دلیل معمولاً برای خیابان و ورزش و ... استفاده می‌شوند که این مدل‌ها به‌صورت سیمی و بی‌سیم و باقابلیت‌های مختلفی عرضه‌شده اما مشکل بزرگی دارند این‌که این مدل‌ها معمولاً آمار خرابی بالایی دارند و

همچنین به دلیل این‌که داخل گوش قرار می‌گیرند و به پرده‌ی گوش نزدیک‌اند احتمال آسیب رسی به گوش به‌مراتب بیشتر است .



On ear

این نوع از هدفون‌ها دارای اندازه‌ای بزرگ‌تر از هدفون‌های in ear هستند و از نظر اندازه‌ی بدنه تقریباً هم‌اندازه‌ی هدفون‌های over ear هستند اما پدهای به‌مراتب کوچک‌تری دارند به‌نحوی‌که پدهای آن کاملاً روی گوش قرار می‌گیرند و تقریباً می‌توانند عایق صدای محیط باشند اما نه به‌اندازه‌ی دو نوع دیگر. این هدفون‌های نیز همانند دو نوع دیگر دارای قابلیت‌های مختلفی هستند اما موارد کاربری آن بیشتر برای کسانی است که می‌خواهند از هدفون‌های in ear استفاده نکنند و از طرفی هم نیاز به استفاده در حین حرکت‌دارند مانند پیاده‌روی یا در هنگام ورزش، ازاین‌رو این هدفون‌ها توانایی حمل نسبتاً آسانی دارند و از طرفی هم سبک‌تر از هدفون‌های over ear هستند. اما مشکل اساسی که این هدفون‌ها دارند به دلیل این‌که این هدفون‌ها بر روی گوش قرار می‌گیرند احتمال این‌که در استفاده‌های طولانی سبب عرق و خستگی گوش شوند بسیار بالا است، اگرچه که شرکت‌های معتبر با استفاده از پدهایی با جنس‌هایی بالاتر از حد استاندارد از این اتفاق جلوگیری می‌کنند اما بااین‌حال بازهم استفاده‌کنندگان با این مشکل روبرو خواهند بود.

Over ear

این هدفون معمولاً حرفه‌ای‌ترین نوع هدفون هستند و دارای سایز بزرگ‌تر و درایوهای حجیم‌تر هستند که به همین دلیل کیفیت صدا به‌مراتب بالاتر می‌رود و همچنین به دلیل این‌که دور گوش قرار می‌گیرند باعث می‌شوند صدای محیط کمتر به گوش کاربر برسد و همچنین بر روی گوش نیز راحت‌تر باشد. بااین‌همه امتیازات خوبی که این مدل هدفون‌ها به شما می‌دهند اما همین سایز هدفون برای شما دردسرساز است و شما را در استفاده محدود می‌کند، همچنین هدفون‌های حرفه‌ای این سبک جریان برق بیشتری را نیز نیاز دارند که باعث می‌شوند در صورت که بخواهید از این هدفون‌ها برای موبایل به‌صورت سیمی استفاده کنید کمی دچار مشکل شوید که در ادامه به آن می‌پردازیم.



ممکن است دسته‌بندی‌های دیگری نیز به گوش شما خورده باشد که تمامی آن‌ها زیرمجموعه‌های همین دسته‌ها با ویژگی‌های خاص هستند.

من هدفون میخواهم برای چه هدفی؟

به نظر سؤال بدی نیست. اصلاً چه شد که کار به اینجا کشید؟ شما با جواب دادن به این سؤال خیلی بهتر می‌توانید انتخاب کنید. با توجه به پیشرفت‌هایی که امروزه درزمینهٔ صوت اتفاق افتاده هدفون‌ها حتی می‌توانند پزشک شما باشند و یا مربی ورزشی شما. با توجه به این موضوع ما دسته‌بندی‌های مختلفی داریم که بعضی از آن‌ها موارد زیر هستند که بر اساس کاربری تعریف‌شده‌اند:



این‌همه دسته‌بندی دلیلش چه می‌تواند باشد؟ قطعاً هرکدام از این دسته‌بندی‌ها به دلیل نیاز و کاربری متفاوت خریداران ایجادشده و هرکدام ویژگی متفاوتی دارد. اگر به سؤال اولی که پرسیدیم خوب جواب بدین دقیقا میرید سراغ همان دسته و با مقداری تحقیق بهترین گزینه را خریداری می‌کنید و پولتان را حرام نمی‌کنید اما درصورتی‌که دچار انحراف تبلیغاتی بشید و برای چشم تو هم‌چشمی و خفن بودن وارد دسته‌ای از هدفون‌ها بشید قطعاً پولتان را حرام کردید. پس قبل از این‌که وارد دنیای بزرگ هدفون‌ها بشید یک لیست از نیازهای خود و بودجه را درست کنید بعد به تحقیق بپردازید.

این کلمه‌های عجیب یعنی چه؟

تو این قسمت می‌خواهیم معیارها و ویژگی‌های هدفون‌ها رو بررسی کنیم که با استفاده از این ویژگی‌ها بتونیم هدفون هارا ازلحاظ فنی مقایسه کنیم چیزی که بین سبک هدفون‌ها و کیفیت و کاربری آن‌ها تأثیر زیادی دارد. لازمه قبل از تعریف این نکته رو اشاره‌کنم که تعاریفی که ارائه می‌کنم بیشتر برای راهنمایی کلی است و بررسی دقیق و موشکافانه‌ی این تعاریف نیازمند علوم بسیار بالایی می‌باشد.

امپدانس

تعریف ساده‌ی ای که ارائه می‌شود درواقع این است که امپدانس نوعی مقاومت است که در هدفون به معنی میزان مقاومت سیم‌پیچ‌های به‌کاررفته در هدفون است که با بالا بردن امپدانس باعث تحریک‌پذیری بیشتر می‌شوند دلیل این کار هم این است که استفاده از تجهیزات حرفه‌ای سبب گران‌تر شدن هدفون می‌شود اما با این کار می‌توان راحت‌تر و ارزان‌تر به سطح بهتری از کیفیت رسید؛ اما همیشه امپدانس بالاتر نشان‌دهنده‌ی بهتر بودن آن هدفون نیست. نکته‌ای که برای خرید هدفون باید در نظر بگیرید این است که امپدانس معمول، برای موبایل‌ها و کارت‌های صدای معمولی امپدانس زیر ۴۰ اهم است به این معنا که درصورتی‌که بخواهید هدفونی را به‌صورت سیمی به‌وسیله‌ی خود متصل کنید بهتر است امپدانس آن را چک کنید، البته که اگر هدفونی با امپدانس بالاتر از استاندارد وسیله‌ی خود خریداری کنید باز هم توانایی پخش موسیقی را دارد ولی از کیفیت آن کاسته شده و حداکثر توان خروجی خود را ارائه نمی‌دهد. نکته‌ی دیگر این‌که ما در هدفون‌های وایرلس مشکل امپدانس را نداریم به این دلیل که قدرت ورودی توسط باطری درون خود هدفون تأمین می‌شود.

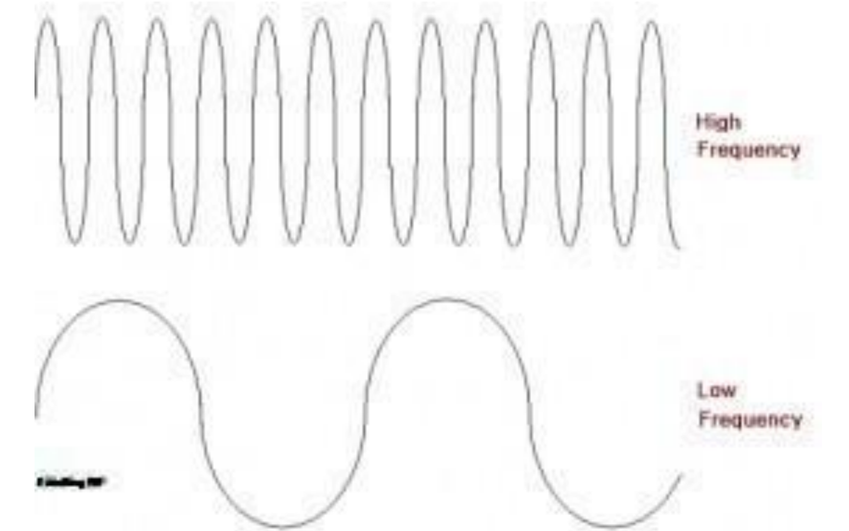
رنج فرکانس

همه‌ی ما در دوران مدرسه فیزیک خواندیم و میدانیم که صوت توسط به حرکت درآوردن هوا و امواجی که ایجاد می‌شود منتقل می‌شود که معیار آن‌هم Htz است و تعداد امواج را در واحد زمانی مشخص اندازه‌گیری می‌کند. معمولاً در هدفون‌ها دو عدد را کنار هم می‌نویسند که رنج پایین و رنج بالای فرکانس ساپورت شده توسط هدفون را مشخص می‌کند. لازم است بدانید گوش انسان در بهترین حالت بین ۲۰ تا ۲۰۰۰۰ هرتز را می‌تواند تشخیص دهد و تنها انسان‌های خبره و آموزش‌دیده و به‌اصطلاح AudioPhileها توانایی شنوایی بهتر از این را دارند پس اگر جزو این دسته از افراد نیستید لازم به هزینه‌ی اضافه نیست که هدفونی با رنج فرکانس ۴ تا ۴۰۰۰۰ خریداری کنید چون گوش شما توانایی تشخیص این میزان از تفکیک صدا را ندارد ولی کمتر از حد شنوایی عادی هم توصیه نمی‌شود.

من هدفون میخواهم برای چه هدفی؟

پس اگر دنبال هدفونی با تفکیک صدای خوب هستید به این موضوع دقت کنید چون دقیقاً هدفونی که تفکیک صدای خوبی داشته باشد باعث می‌شود صداهای جدید داخل موسیقی‌ای که هرروز گوش می‌کردید پیدا کنید.

این‌همه دسته‌بندی دلیلش چه می‌تواند باشد؟ قطعاً هرکدام از این دسته‌بندی‌ها به دلیل نیاز و کاربری متفاوت خریداران ایجادشده و هرکدام ویژگی متفاوتی دارد. اگر به سؤال اولی که پرسیدیم خوب جواب بدین دقیقا میرید سراغ همان دسته و با مقداری تحقیق بهترین گزینه را خریداری می‌کنید و پولتان را حرام نمی‌کنید اما درصورتی‌که دچار انحراف تبلیغاتی بشید و برای چشم تو هم‌چشمی و خفن بودن وارد دسته‌ای از هدفون‌ها بشید قطعاً پولتان را حرام کردید. پس قبل از این‌که وارد دنیای بزرگ هدفون‌ها بشید یک لیست از نیازهای خود و بودجه را درست کنید بعد به تحقیق بپردازید.



حساسیت

برای اندازه‌گیری این معیار از db ستفاده می‌کنیم و کمترین صدا ۰ db و صداهای بیشتر میزان حساسیت بالاتری دارند که آستانه‌ی شنوایی انسان ۸۵ دسی‌بل است و بدین معناست که در صورت گوش دادن موسیقی با همچنین میزان حساسیتی گوش شما آسیب جدیی می‌بیند. در دنیای هدفون‌ها نیز هم‌چین چیزی صادق است و معمولاً هدفون‌ها توانایی ارائه‌ی حساسیتی بین ۱۰۰ تا ۱۲۰ دسی‌بل دارند اما معمولاً گوش شما توانایی تحمل این میزان را ندارد و به‌مرورزمان دچار آسیب می‌شود اما این‌که هدفونی خریداری کنید که میزان حساسیت ان پایین باشد حرکت عاقلانه‌ای نیست. شما حتماً لازم نیست از حداکثر توان هدفون استفاده کنید!

درایور

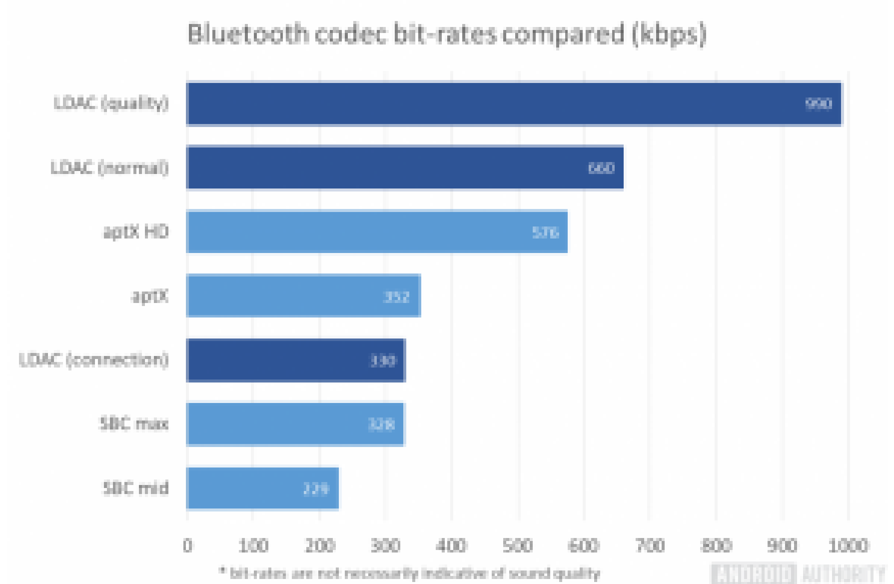
مهم‌ترین قسمت هدفون که تشکیل‌شده از سیم‌پیچ و آهنربا و ... که وظیفه‌ی تولید صدا را دارد و درواقع تفاوت بین هدفون‌های In ear و هدفون‌های دیگر و همچنین دلیل اصلی قیمت هدفون‌های مختلف نیز هست. یکی از معیارهای مقایسه در این قسمت سایز درایور است که با میلی‌متر (mm) آن را نشان می‌دهند و هر چه درایور بزرگ‌تر باشد توانایی بهتری در تبدیل سیگنال‌های آنالوگ و دیجیتال خواهد داشت و صدای شفاف‌تر و عمیق‌تری را ارائه خواهد کرد به همین دلیل هم یکی از تفاوت‌های هدفون‌های In ear با On ear و Over ear در همین موضوع است که آن‌ها به دلیل سایز بسیار کم درایور توانایی به‌مراتب کمتری دارند. نکته‌ی جالب در این قسمت این است که در فنّاوری‌های جدید به دلیل استفاده از کدک های مخصوص و درایورهای متفاوت هدفون‌ها دیگر نیاز به تبدیل سیگنال‌ها ندارند بلکه خودشان همانند یک کارت صدا سیگنال را پردازش می‌کنند و به تولید صدا می‌پردازد که کیفیت صدای به‌مراتب بالاتری تولید می‌کند. این ویژگی در هدفون‌های بی‌سیم برای تبادل با نرخ بالاتر و کیفیت بیشتر بسیار مفید واقع‌شده تا حدی که کیفیت بسیار نزدیکی به کیفیت سیم ارائه می‌کنند.

وایرلس

اگر دنبال هدفون بی‌سیم هستید حتماً باید بدانید که با پیشرفت علم، فنّاوری انتقال اطلاعات به‌صورت بی‌سیم هم پیشرفت خوبی داشته و این پیشرفت وارد دنیای هدفون‌ها نیز شده به صورتی که سال‌هاست هدفون‌ها به‌وسیله‌ی بلوتوث به وسایل مختلف متصل می‌شوند ولی بلوتوث و فنّاوری‌های انتقالی آن نیز تغییراتی داشته‌اند. دو فنّاوری Aptx و Aptx HD توسط کمپانی کوالکام ارائه‌شده که سبب افزایش نرخ تبادل اطلاعات می‌شوند که معمولاً اکثر موبایل‌های اندرویدی از Aptx پشتیبانی می‌کنند ولی Aptx HD در سال ۲۰۱۷ معرفی‌شده و تنها موبایل‌های اندرویدی جدید از آن پشتیبانی می‌کنند پس به این مورد هم توجه کنید که موبایل شما از کدام پشتیبانی می‌کند؛ اما این داستان برای کمپانی سونی

حساسیت

کاملاً متفاوت است و این کمپانی فنّاوری انحصاری خود به نام LDAC را دارد که نرخ تبادل اطلاعات آن بسیار بیشتر از جدیدترین و بالاترین فنّاوری کوالکام است و تنها بر روی هدفون‌های خود شرکت سونی استفاده‌شده البته این فنّاوری هم جدید بوده و از سال ۲۰۱۶ به بعد مورداستفاده قرارگرفته و شاید سؤال باشد که آیا در موبایل‌ها و هدفون‌های سونی از فنّاوری Aptx و HD Aptx استفاده‌شده؟ پاسخ شما بله هست و سونی LDAC را به‌عنوان یک اپشن انحصاری محصولات خود ارائه کرده.



Noise Cancelنسبتاً تا ۵۰ درصد است؛ اما نوع دیگر Activeاست که با دریافت صدا از محیط و پردازش روی آن‌یک موج صدای مخالف آن را تولید می‌کند و به این صورت صدای مزاحم از بین می‌رود که تأثیر این روش تا ۹۰ درصد هم افزایش میابد.



تا اینجا با ویژگی‌ها و خصوصیات و نحوه‌ی خرید هدفون آشنا شدیم اما برای خیلی از ما شاید جالب باشد که بدونیم در این بازاری که پر از برندهای مختلف است ازنظر کارشناسان و کاربران کدام برندها حرفه‌ای‌تر و بهتر است. در زیر فهرستی از برندها را داریم که طبق گزارش مجله Time برندهای هدفون به‌صورت زیر رتبه‌بندی شده‌اند که در این رتبه‌بندی ۷۵ درصد کاربران حرفه‌ای دخیل بوده‌اند و ۲۵ درصد امکانات و مشخصات هدفون:

18. Plantronics (57)

17. Beats by Dre (58)

16. Skullcandy (62)

15. Koss (68)

14. Creative (68)

13. Philips (72)

12. Bose (73)

11. Apple (74)

10. Panasonic (74)

9. Audio-Technica (74)

8. JVC (75)

7. Sennheiser (78)

6. AKG (79)

5. Sony (80)

4. Pioneer (83)

3. Klipsch (84)

2. Grado (89)

1. Shure (90)

با توجه به زرق‌وبرق‌های امروزی و برندها و تبلیغات عجیب‌وغریبی که هر برند سعی در جذب شما دارد دانستن موارد فوق بسیار به یک خرید خوب و مناسب با شرایط شما کمک میکند . امیدوارم که از خواندن این مطلب لذت برده باشید.



Soli و معرفی آن

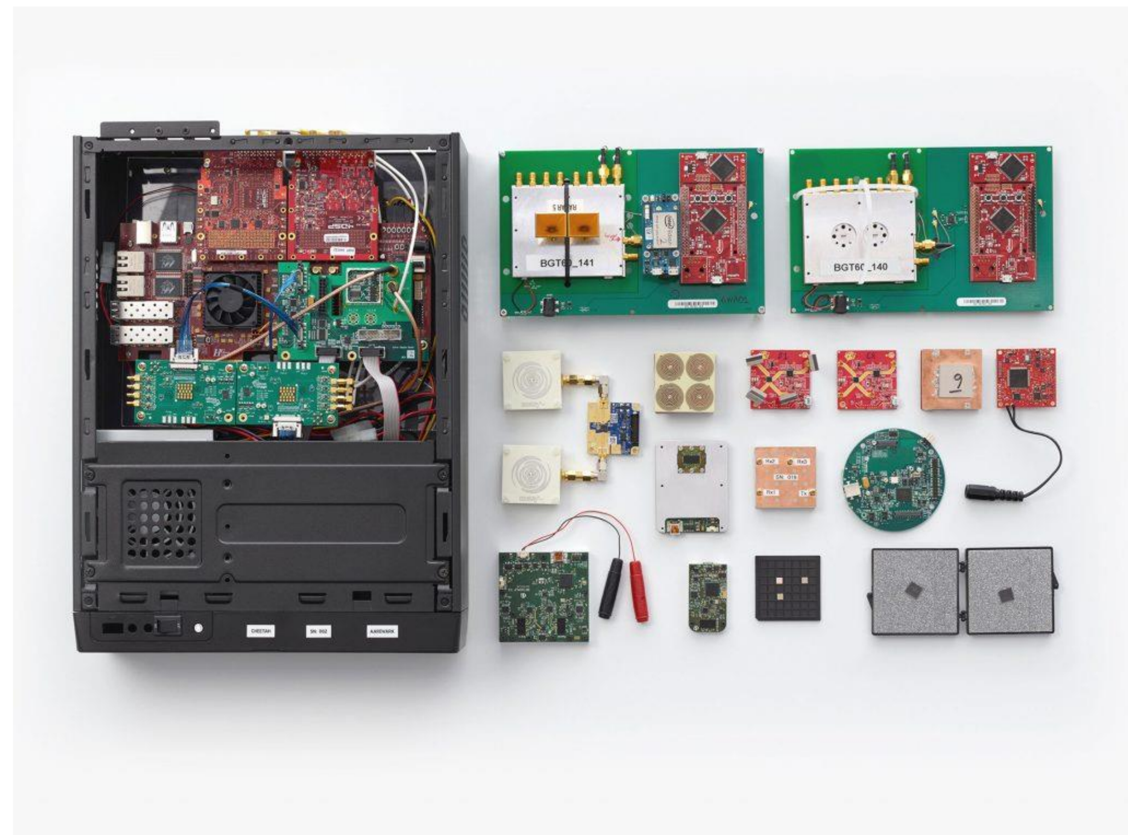
نویسنده: افشین نوا

پروژه Soli (سولی) توسط گوگل در دست انجام شدن است و تیم پروژها و تکنولوژی های پیشرفته گوگل به اختصار ATAP وظیفه ساخت آن را دارد.

سولی در تعامل با لوازم الکترونیکی می باشد و در جریان مراسم I/O 2015 که در آن زمان با آن که هنوز روز های اولیه خود را پشت سر می گذاشت حاضرین در سالن را شگفت زده کرد.

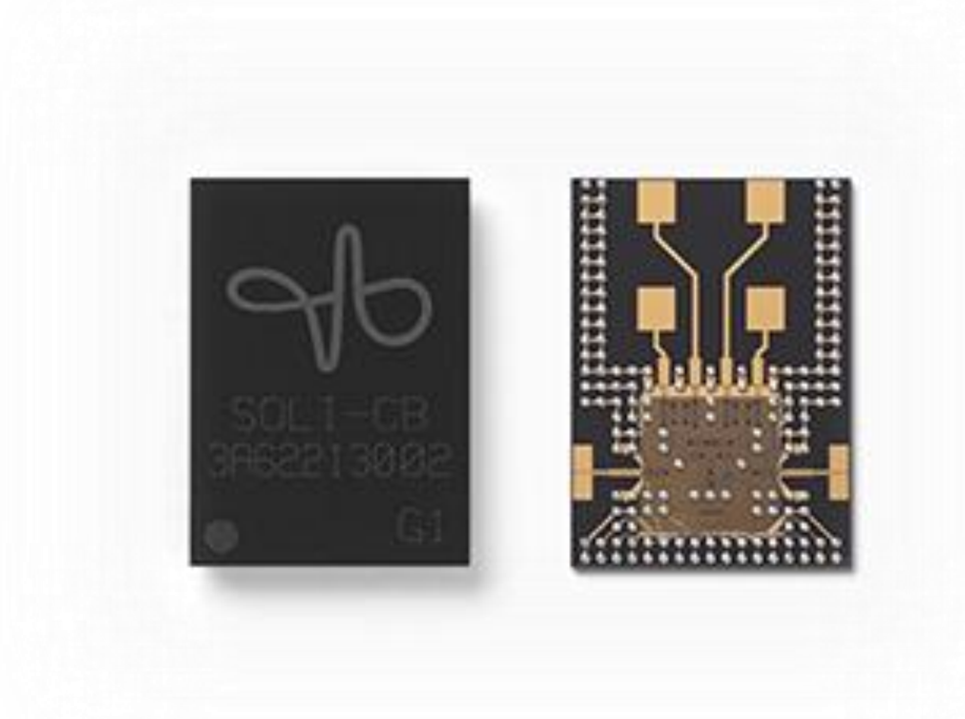
پروژه Soli شامل یک تراشه موجدار میلیمتری می شود که می تواند بسیار خوب حرکات انگشتان دست و دست ها را شناسایی کند. بزرگترین تاثیر آن میتواند بر واقعیت مجازی باشد هنگامی که شما از هدست های واقعیت مجازی استفاده میکنید نیاز است که هدست را روی سر قرار دهید اکنون با فناوری soli شما میتوانید با حرکت دست و انگشتان دنیای مجازی را جابجا کنید.

Soli توسط یک رادار کار میکند همین موضوع آن را از سایر روش های تشخیص ژست حرکتی متمایز میکند . فرکانس استفاده شده ۶۰ GHz است که حرکات دست شما را شناسایی میکند و با انتشار امواج الکترومغناطیسی در پرتو گسترده ای کار می کند.



مهندسان گوگل در پروژه Soli از چهار گیرنده و دو فرستنده جهت بالا بردن دقت در شناسایی حرکات دست استفاده کرده اند و از مزایای این پروژه به کوچک بودن چیپ اشاره کرد که به راحتی می توان در انواع گجت های پوشیدنی بکار برده شود این چیپ کوچک میتواند یک زاویه ۱۸۰ درجه ای و پوشش ۵ سانتی متر تا ۵ متر فراهم آورد. برای مثال شما میتوانید از فاصله چند سانتی با لغزاندن انگشتان بر روی هم ساعت هوشمند خود را عقب یا جلو ببرید و یا فرکانس پخش رادیو خود را تغییر دهید.

گوگل موفق شده مصرف انرژی مورد نیاز Soli را تا حد زیادی کاهش بدهد از این سنسور در یک ساعت هوشمند از برند LG با نام Watch Urbane استفاده شده است .



Soli به اندازه ای پیشرفته است که فقط موادی مانند فلز و چوب را تشخیص نمی دهد بلکه می تواند به آن یاد داد هر شئ را به درستی تشخیص دهد توسط محققان گوگل طی یک آزمایشی توانست اشیایی مانند : چوب ، لیوان خالی ، لیوان پر ، نکسوس ۵ ، کتاب ، اسفنج و ... را به خوبی تشخیص دهد.

آموزش برقرار کردن یک لینک وایرلس با رادیوهای لیگوویو قسمت دوم

نویسنده: بردیا

در ادامه آموزش بر قراری ارتباط بین دو رادیوی وایرلس لیگو ویو به مرحله انجام تنظیمات رادیوی دوم که Station می باشد میرسیم.

این قسمت هم مانند آموزش قبل یکسان است اما تفاوت جزئی را در تنظیمات رادیوی دوم انجام می دهیم و ارتباط را مورد بررسی قرار می دهیم تا از اتصال و درست برقرار شدن لینک اطمینان کامل را بدست آوریم .

در رادیوی دوم باید در قسمت تنظیمات نوع مود را به Station (WDS/iPoll 2/iPoll 3) تغییر داد و چون این تست در فضای داخلی در حال انجام می باشد TX powerرا بر روی عدد ۱۰ تنظیم می کنیم.

و Channel Width را ۲۰/۴۰ انتخاب کرده تا در محدوده رادیوی Access Point باشد.

APCPE.QM-1.v7.55-3.45731 (Update)

Logout





Uptime
10 min. 34 sec.

CPU load (100 %)



eth0: 100BaseT/full

Searching...

Configuration saved





WIRELESS CONFIGURATION









Enable radio: ✓

Operating country: CT

Operating mode: Station (WDS/iPoll 2/iPoll 3)

Radio settings

Tx power, dBm: 10

Channel width, MHz: 20/40

Enable ATPC: ✓

Smart channel width

Non-standard channels:

Advanced radio settings

Network SSID	Security	Management	VLAN
LigoDLB	WPA/WPA2 Personal	Enabled	--

APCPE.QM-1.v7.55-3.45731 (Update) Logout

Configuration saved

WIRELE

WIRELESS STATION SETTINGS

Primary SSID | Failover SSID

SSID: LigoDLB  **Lock AP by MAC address:** 00:00:00:00:00:00 

Security settings

Security: WPA/WPA2 Personal 

Passphrase: *************

در قسمت تنظیمات وایرلس بر روی نام Network SSID که در انتهای صفحه قرار دارد کلیک نمایید تا رادیوی خود را به رادیوی Access Point متصل نمایید.

Radio se

⊞ *Bandwidth limitation*

⊞ *Advanced settings*

برای راحتی جستجو بر روی علامت سرچ جلوی فیلد SSID کلیک نمایید تا لیست رادیوهای فعال برای شما نشان داده شود . پس از رویت رادیوی مورد نظر بر روی آن کلیک کنید تا انتخاب شود ، سپس با وارد کردن تنظیمات امنیتی که باید دقیقا مشابه رادیوی مستر باشد به آن متصل می گردد.

Done | Cancel

⊞ *Advanced radio settings*

Network SSID	Security	Management	VLAN	
LigoDLB	WPA/WPA2 Personal	Enabled	--	

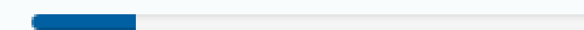
Logout





Uptime
13 min. 40 sec.

CPU load (18 %)



eth0: 100BaseT/full

Searching...

Configuration saved











NETWORK CONFIGURATION

Network mode: Bridge

Management VLAN ID: 2

Enable IPv6:

Enable STP:

در مرحله تنظیمات شبکه IP این رادیو را در رنج IP رادیوی اول انتخاب کرده و تنظیمات را ذخیره می کنیم.

Ethernet settings

Interface	Mode	Speed, Mbps	Duplex	Autonegotiation
eth0	Auto	10/100	Full	Enabled

IPv4 configuration

IP method: Static

IP address: 192.168.2.67

Subnet mask: 255.255.255.0

Default gateway: 192.168.2.1

DNS server 1:

DNS server 2:

Secondary IP:

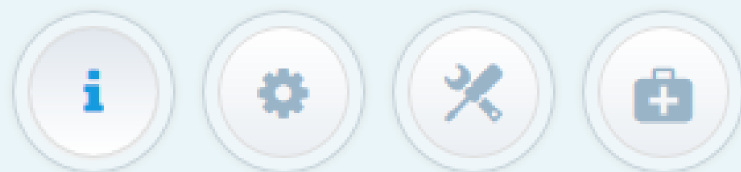
7/index.html?h=493878bf

زمانی که تنظیمات به درستی انجام شده باشد و ارتباط برقرار باشد چراغ های رادیو ها به شکل زیر روشن می شوند که نشانگر برقراری ارتباط رادیوی است.

APCPE.QM-1.v7.55-3.45731 (Update)

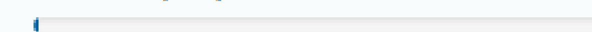
Logout





Uptime
11 min. 48 sec.

CPU load (1 %)



eth0: 100BaseT/full

-22/-34 dBm

Configuration saved



صفحه اول رادیوی که به عنوان Station بعد از انجام مراحل تنظیمات به شکل زیر می باشد.



INFORMATION







Product name:	LigoDLB 5-15B	**Operating country:**	CT
Device serial No.:	0816171900000A2B	**Friendly device name:**	LigoDLB 5-15B
Network mode:	Bridge	**Device location:**	Device location
Wireless mode:	Station (WDS/iPoll 2/iPoll 3)	**Latitude/Longitude:**	0 / 0

Radio

Channel:	52 (5260 MHz)	**Protocol:**	802.11a/n/iPoll 3
Channel width, MHz:	40 Upper	**Radio mode:**	MIMO 2x2
Tx power, dBm:	10	**Antenna gain, dBi:**	15
Noise level, dBm:	-95		

Wireless Station (WDS/iPoll 2/iPoll 3)

Network SSID	Security	Peer MAC	Tx/Rx rate, Mbps	Tx/Rx CCQ, %	Protocol	Link uptime
LigoDLB 5-15B	Open	00:19:3B:0F:40:78	300 / 300	100 / 100	iPoll 3	2 min. 35 sec.

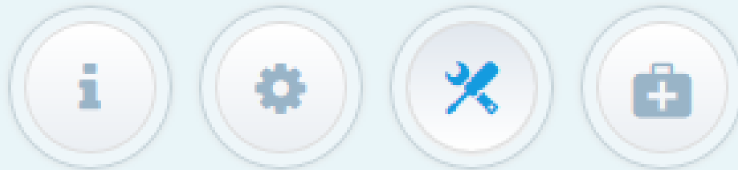
Network

IP method:	Static	**IPv6 method:**	Disabled
IP address:	192.168.2.67		
Subnet mask:	255.255.255.0		
Default gateway:	192.168.2.1		

APCPE.QM-1.v7.55-3.45731 (Update)

Logout





Uptime
19 min. 54 sec.

CPU load (0 %)

eth0: 100BaseT/full

-22/-31 dBm

تمام اطلاعات دستگاه از قبیل رادیو ، وایرلس و شبکه می توانید در این صفحه مشاهده نمایید. همچنین سمت راست بالای صفحه زمان فعال بودن دستگاه ، اتصال از طریق اترنت و وایرلس و همچنین درصد استفاده از CPU دستگاه قابل رویت است.

حال مرحله تست اتصال است تا از برقرار بودن ارتباط مطمئن شویم. این آزمایش از دستگاه دوم که Station است انجام می دهیم.

با توجه به تصویر بالا این قسمت اطلاعات تنظیمات دستگاه های Access Point هستند را بررسی می کند. همانطور که ملاحظه می نمایید اطلاعات یک دستگاه که متصل است را نشان داده است. در زمان انجام این بررسی وایرلس دستگاه به صورت موقتی غیر فعال می شود و پس انجام عملیات شروع به کار کردن می کند.



SITE SURVEY

Note: *starting site survey scan may temporary disable wireless link(s).*

Channel width: Configured only

Non-stand

Start scan

AP count: 1

MAC address	SSID	Security	Signal, dBm	Noise, dBm	Protocol	Channel	Channel width
00:19:3B:0F:40:78	LigoDLB 5-15B	Open	-32	-95	iPoll 3	124 (5620 MHz)	40+

Last updated:4/21/2018, 4:19:10 AM

Device count

2

1

0

4800 4900 5000 5100 5200 5300 5400 5500 5600 5700 5800 5900 6000 6100

Frequency, MHz

APCPE.QM-1.v7.55-3.45731 (Update)

Logout





Uptime
19 min. 54 sec.

CPU load (0 %)

eth0: 100BaseT/full

-22/-31 dBm



SITE SURVEY

در قسمت بعد همگام سازی آنتن را بررسی می کند که در تصویر زیر می توانید مشاهده کنید.

Note: *starting site survey scan may temporary disable wireless link(s).*

Channel width: Configured only

Non-standard channels:

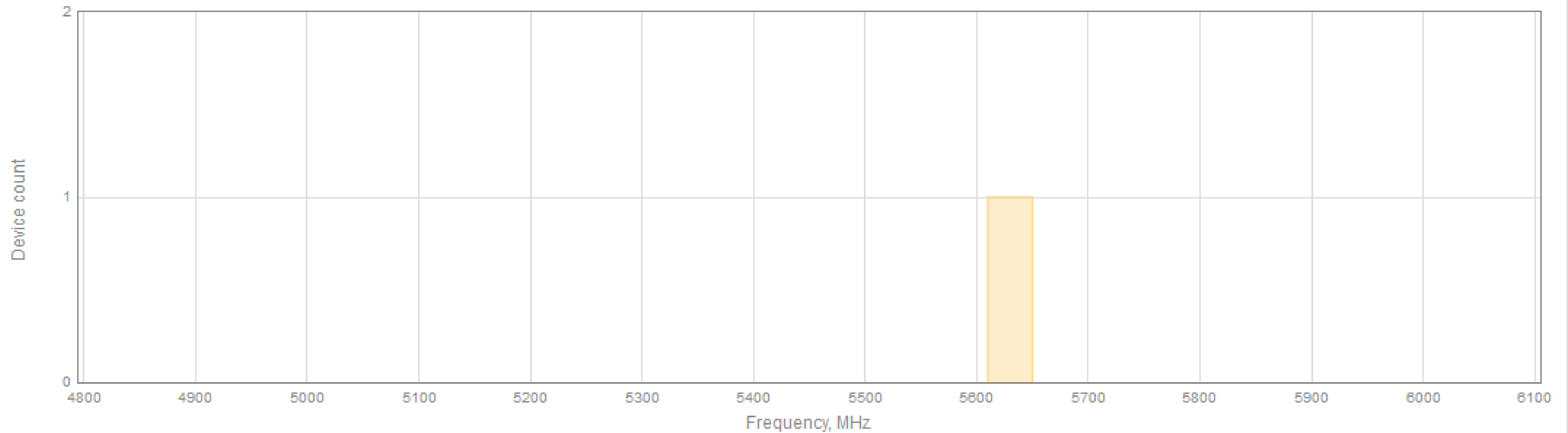
Start scan

Enter keyword to filter results

AP count: 1

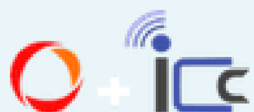
MAC address	SSID	Security	Signal, dBm	Noise, dBm	Protocol	Channel	Channel width
00:19:3B:0F:40:78	LigoDLB 5-15B	Open	-32	-95	iPoll 3	124 (5620 MHz)	40+

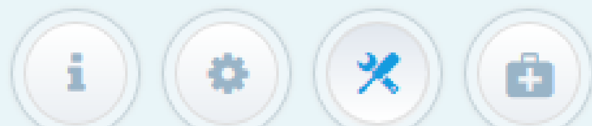
Last updated:4/21/2018, 4:19:10 AM



APCPE.QM-1.v7.55-3.45731 (Update)

Logout





Uptime
30 min. 3 sec.

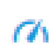
CPU load (17 %)

eth0: 100BaseT/full

1 stations











LINK TEST

مرحله بعد تست سرعت ارسال پکت ها می باشد که می توان سایز مورد نظر را انتخاب کرد و همچنین مشخص نمود که این ارسال از دستگاه دوم که ریموت است به دستگاه اول لوکال انجام پذیرد یا بلعکس.

همچنین اطلاعات در مورد عملکرد این تست در انتهای صفحه در دسترس می باشد.

در انتها با گرفتن Ping و Traceroute از برقرار بودن اتصال به طور کامل مطمئن می شویم.

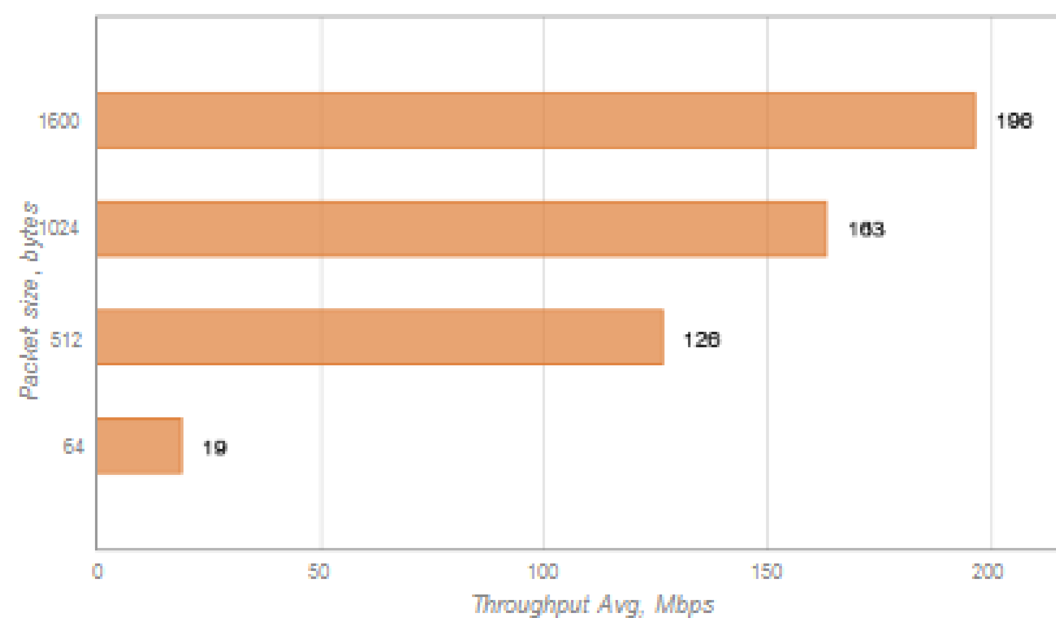
Pac

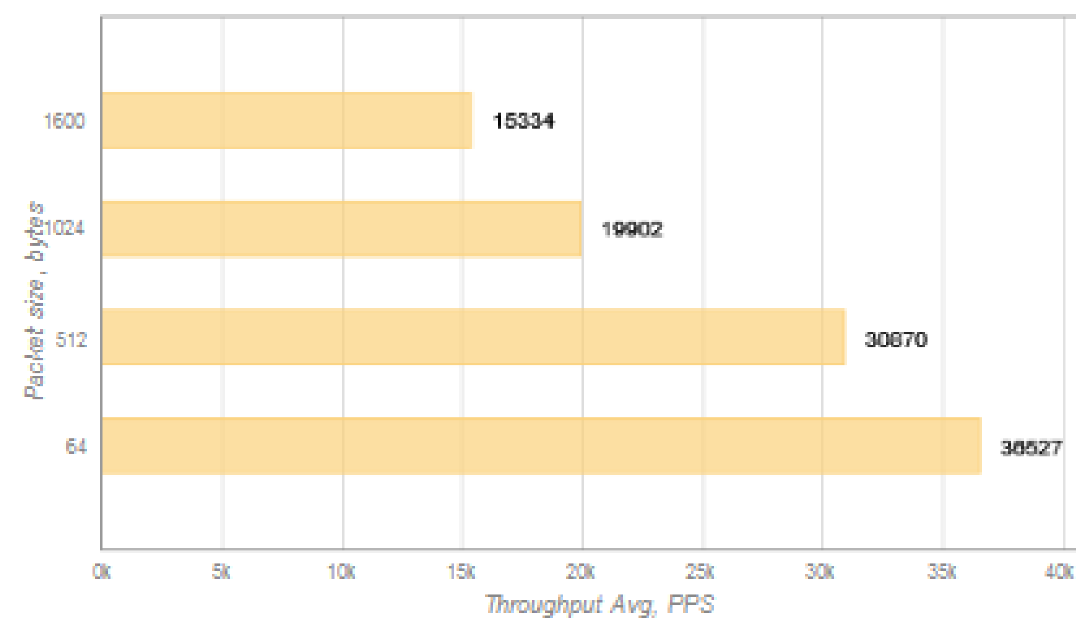
goDLB 5-15B)

Start

Traffic direction: From Local to Remote

Finished: Apr 21, 2018 4:56:24 AM





Averaged Detailed

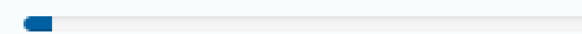
Pkt. size, bytes	Throughput, Mbps	Throughput, PPS	Packet loss, %
From Local to Remote			
64	19	36,527	0.2
512	126	30,870	0.0
1024	163	19,902	0.0
1600	196	15,334	0.0





Uptime
31 min. 54 sec.

CPU load (5 %)



eth0: 100BaseT/full

1 stations











PING & TRACE

Tool: Ping | Traceroute

Host/IP address: 192.168.2.67

Packet size, bytes: 64

Start

Ping to 192.168.2.67 (192.168.2.67) . Done.

RTT, ms

25
20
15
10
5
0

			Packets				RTT, ms		
IP address	Hostname	TTL	Size, bytes	Sent	Received	Lost, %	Min	Max	Avg
192.168.2.67	192.168.2.67	64	64	21	21	0	3.510	22.100	6.783

APCPE.QM-1.v7.55-3.45731 (Update)

Logout





Uptime	CPU load (0 %)
28 min. 8 sec.	
eth0: 100BaseT/full	-24/-32 dBm











PING & TRACE

Tool: Ping Traceroute

Host/IP address: 192.168.2.66

Max hops, TTL: 20 

Start

Tracing 192.168.2.66 . Done.

Hop	IP address	Hostname	Send/Recv	Min, ms	Avg, ms	Max, ms
1	192.168.2.66	192.168.2.66	3/3	25.304	40.873	48.996

این آموزش در این مرحله به اتمام رسید.

امیدوارم این آموزش توانسته باشد برای برقراری ارتباط بین دو رادیوی لیگوویو به شما کمک کرده باشد.

نقد بازی (Lag)

نویسنده: متین میرزایی

این بار به دلایلی که در ادامه توضیح می دهم قرار نیست که با نقد یک بازی در خدمتتون باشیم ؛ در این متن قرار است راجع به لگ حرف بزنیم و در اصل این متن نقد محسوب نمی شود ، پس نقد چهارم گیم را به نوبت بعد موکول می کنیم . در اصل در قرعه کشی این هفته حرف لـ بیرون اومد و هیچ مطلبی مهم تر از لگ در یک بازی نیست .

لگ به معنی عام میان پلیر ها به معنی تاخیر در پردازش تصاویر بازی است ، حال ممکن است که این مورد دلایل مختلفی داشته باشد ، ممکن است این لگ ظاهری بوده و بی تاثیر و ممکن است که اتفاقی در حال رخ دادن باشد و شما کلا برداشت دیگری از بازی داشته باشید .

خب برای این که کارمان راحت تر شود لگ را با توجه به تجربه ی خودم از لگ دسته بندی کردم تا ببینیم دلیل هر لگ چیست و تاثیر آن چگونه است .

(این توضیحات برای رفع لگ در کامپیوتر است ولی در برخی موارد ممکن است برای کنسول ها هم صدق کند ، مثلاً : بخش های مربوط به اینترنت و شبکه)

دسته بندی :

۱- لگ های مربوط به کامپیوتر (۱- گرافیک بازی ۲- درایور ۳- سخت افزار)

۲- لگ های مربوط به شبکه و اینترنت (۱- نوع شبکه بازی ۲- اینترنت ۳- مودم)

۱- لگ های مربوط به کامپیوتر :

این نوع از لگ در تمامی حالات برای یک بازی رخ می دهد و در روند بازی در حالت آفلاین هیچ تاثیری ندارد چون محیط بازی هم با شما متوقف می شود.

۱- گرافیک بازی :

این نوع لگ یکی از رایج ترین لگ هایی است که اکثر افراد با آن برخورد داشتند ، چرا که معمولاً بعضی از بازی ها هستند که پیش نیاز های سخت افزاری زیادی دارند و این طبیعی است که همه توانایی خرید ماکسیمم سخت افزار ممکن را ندارند ولی توانایی خرید یک سیستم معقول با قیمتی مناسب را دارند ، پس می توانند بازی را اجرا کنند ولی نه با بهترین گرافیک ممکن ولی چون اکثراً از پیش نیاز های دقیق بازی ها اطلاع ندارند و دوست دارند بازیشان زیبا تر باشد و یا اینکه حوصله ی دستکاری بخش تنظیمات را ندارند سعی در رفع اینجور لگ ها انجام نمی دهند .

خب شما اول باید در نظر داشته باشید که کارت گرافیک شما برای بازی مورد نظر شما حداکثر چند فریم بر ثانیه باید پردازش کند و سپس بنا بر اینکه در چه وضعیتی قرار دارید (در مکانی با افکت های گرافیکی بالا و در حداکثر فعالیت های ممکن در بازی) مورد بررسی قرار دهید که چه میزان افت فریم دارد و با توجه به سخت افزاری که در اختیار دارید تنظیمات را پایین تر بیاورید و در صورتی که کاملاً بی ایراد اجرا شد در صورت تمایل بالاتر ببرید و البته همیشه برای افرادی که حوصله ی این کار را ندارند یک راه حل ساده وجود دارد ، همیشه بخشی در تنظیمات وجود دارد که خودش به صورت خودکار بازی را تنظیم می کند و البته که اگر این بخش همه ی لگ هارا به صورت کامل برطرف می کرد که نیازی به این همه فعالیت نبود .

در کل اگر با این لگ مواجه شدید و حوصله ی کار های سخت برای رفع آن ندارید و رفع کامل این نوع لگ برای شما اهمیت زیادی ندارد بخش optimize در تنظیمات بازی برای شما مورد خوبی است ، ولی اگر می خواهید بهترین بازده را داشته باشید راه دیگری جز اجرای موارد بالا ندارید ، مخصوصاً در حالتی که بازی شما کرکی باشد .

۲- درایور :

این نوع لگ بیشتر برای افرادی پیش می آید که آشنایی بالایی نسبت به کامپیوتر و نحوه ی کار آن ندارند ، شما باید در نظر داشته باشید در صورتی که شما درایور مربوط به کارت گرافیک (gpu) را نصب نکنید (و یا اینکه مشکلی برای درایور یا سیستم پیش بیاید که قادر به اجرای درایور نباشد و یا اینکه پاک شده باشد .) هم بازی مربوط اجرا می شود ولی با cpu اجرا می شود یعنی در اصل کار های گرافیکی بازی هم بخش گرافیک cpu انجام می دهد و همه cpu ها چنین بخشی در خود دارند . و این یک مثال کوچک رایج بود از میان موارد خیلی زیادی که ممکن است برای سیستم شخصی شما پیش بیاید ، مثلاً ممکن است برای درایور cpu و یا چیپ ستتان مشکل پیش بیاید و کلاً بازی اجرا نشود . یکی از مهم ترین ابزار ممکن برای تنظیم گرافیک بازی درایور کارت گرافیک است ، همیشه در مرحله ی اول این درایور را آپدیت نگه دارید و این در صورت انجام این کار بازده بخش گرافیک کامپیوتر شما بالا می رود . اگر شما توانایی نسبتاً بالا در زمینه ی کامپیوتر دارید می توانید در مرحله ی دوم استفاده از درایور کارت گرافیک ، گرافیک بازی را از این بخش نیز تنظیم کنید .

و اگر شما در این زمینه تجربه ی خیلی بالایی دارید می توانید کارت گرافیکتان را به نحوی تنظیم کنید که بازدهی بالاتر از حد معمولش ارائه دهد ولی باید در نظر داشته باشید در صورتی که در این بخش توانایی و تجربه ی کافی نداشته باشید می توانید کارت گرافیکتان را حداکثر ظرف یک روز بسوزانید .

۳- سخت افزار :

این بخش تقریباً مهم ترین بخش است ولی چون لگ های مربوط به تنظیمات بیش تر بودند بعد از آن ها به این بخش پرداختم .

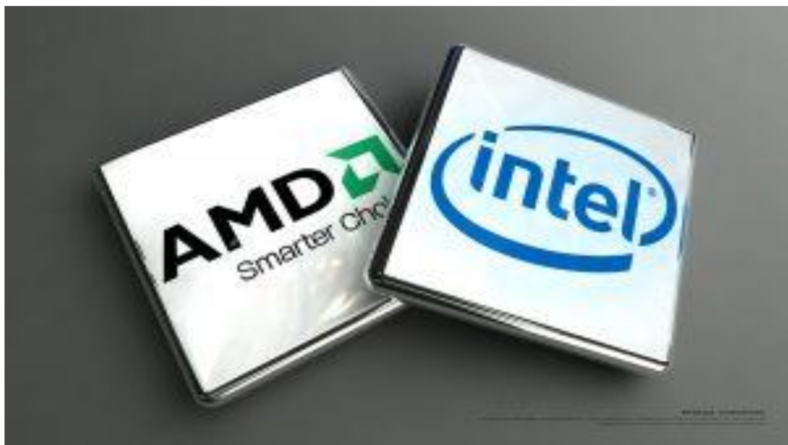
اگر دیدید که بازی مورد نظرتان در حالت آفلاین با رعایت شرایط فوق بازده خوبی ندارد یعنی اینکه سخت افزار مناسبی ندارید .

اگر قصد خرید یک کامپیوتر را دارید باید در ابتدا در نظر داشته باشید که از کامپیوتر چه انتظاری دارید ، اگر می خواهید کامپیوتر مخصوص بازی داشته باشید یا اینکه لپ تاپی با سیستم مخصوص بازی بخرید باید در نظر داشته باشید که چه بازی هایی را می خواهید داشته باشد و یا اینکه تا چند سال دیگر این سیستم باید برای شما کار کند و اینکه دقیقاً توان هریک از سخت افزار های مربوط به کامپیوترتان چقدر است . (طبیعتاً سخت افزار های دسکتاپ از همتای خود در مدل لپ تاپ بسیار قوی ترند پس این واضح است که دسکتاپ از لپ تاپ برای بازی با کارایی بهتر قیمت مناسب تری دارد .)

ولی از همه چیز مهم تر بودجه ای است که برای این کار دارید و مدیریت این بودجه برای بهترین سیستم و موقعیتیست که دارید .

همیشه به این موارد خیلی دقت کنید تا یک سری سود جو یک سیستم قدیمی و نا مناسب را با قیمت بالا به شما نفروشند و یا برعکس یک سیستم خیلی قوی را به شما نفروشند در صورتی که با یک سیستم با قیمتی خیلی پایین تر نیز نیاز های شما برآورده می شد . (متاسفانه این مشکل در صورت خرید سیستم به احتمال زیاد برای شما رخ می دهد مخصوصاً در صورتی که اطلاعی از مدل های cpu gpu , نداشته باشید ، مثلاً cpu gpu , های شرکت amd برای گیمر ها پیشنهاد نمی شود ولی خب برای افرادی که با سیستم عامل لینوکس کار میکنند خیلی بهتر است (اخیراً این نقص gpu های شرکت nvidia نیز برطرف شده) یا برای افرادی که فارم گرافیک درست می کنند ، این شرکت سخت افزار هایی با قیمت هایی مناسب می سازد ولی در اصل همیشه از همتای خود در شرکت رقیب ضعیف تر است و بهتر است اگر قصد فارم ساختن ندارید و یا اینکه زیاد از سیستم عامل لینوکس استفاده نمی کنید از کارت گرافیک های شرکت nvidia و از cpu های شرکت intel   استفاده کنید چون همیشه بازده خیلی بهتر و بالاتری می دهند و قیمتشان هم خیلی تفاوت ندارد .)





۲- لگ های مربوط به شبکه و اینترنت :

این نوع لگ در مواردی از بازی رخ می دهد که شما تحت شبکه بازی کنید و طی ایراد شبکه شما لگ پیدا می کنید و این لگ ممکن است یک طرفه باشد و به ضرر شما باشد چرا که شما متوقف شدید و رقیب های شما دارند از فرصت برای شکست شما استفاده می کنند .

۱- نوع شبکه بازی :

بازی های تحت شبکه را می توان به انواع زیادی تقسیم کرد ولی در یک نگاه می شود آن ها را به این ترتیب دید :

۱- شبکه های داخلی بر پایه اینترانت و یا شبکه های کوچک دیگر ۲- شبکه های بزرگ بر پایه ی اینترنت

در مورد یک باید به این مورد دقت داشت که جنس اتصال دیوایس ها به شبکه از چیست و کمی عیب یابی شبکه بلد باشیم . (اگر شبکه خیلی پیچیده باشد .) که طبیعتاً این مورد برای افراد معمولی رخ نمی دهد چون نهایت اتصال دیوایس ها حتی در گیم نت ها هم به این پیچیدگی نیست .

خب اگر خوب به جمله ی اول من در توضیح این بخش دقت کنید گفتم نوع اتصال دیوایس ها به شبکه ، دقیقاً این جمله نسبت به جمله ی بعدی یعنی عیب یابی شبکه خیلی ساده به نظر می رسد ولی نکته ی مهم این بخش اینجاست که این مورد خیلی بیشتر در لگ تاثیر دارد چون همان طور که گفتم شبکه های کوچک گیم معمولاً به آن سختی نیست که نیاز به عیب یابی شبکه باشد ولی هر نقص کوچکی مانند ضعیف بودن سیگنال وای فای برای ما خیلی حیاتی است .

حتماً از قدرت سیگنال وای فای و یا سلامت سیم لن اطمینان حاصل کنید و شبکه و همین طور درایور های مخصوص شبکه کامپیوترتان و در صورت کرکی بودن بازی ورژن کرک را چک کنید و مطمئن باشید که مشکل دیگری نمی تواند از این نظر رخ دهد .

۲- شبکه ی بزرگ بر پایه ی اینترنت : منظورم از این نوع شبکه این است که یک کامپیوتر هاست شود و بقیه به آن جوین شوند و این مورد معمولاً در بازی های کرکی رخ می دهد ، چرا که بازی های با کیفیت بالا معمولاً دارای سرور اختصاصی هستند و از طرفی باید این مورد را در نظر داشت که خیلی از پلیر های کامپیوتر برای بازی هزینه نمی کنند و شاید هم از این مورد خبر ندارند که با اجرای بازی کرکی سیستمشان مجبور است که توانایی بیشتری صرف کند و بازده کمتر بدهد و مجبورند با کلی زحمت به هاست هایی با پینگ خیلی بد و کیفیت نا مناسب و بدون پلیر وصل شوند و حتی به هکر ها امکان دسترسی به کامپیوتر خود را بدهند .

به هر حال این نوع لگ از ممکن است تنها چند دلیل خاص داشته باشد .

با فرض اینکه شما با موفقیت به هاست مربوط وصل شدید باید به نکات زیر توجه کنید :

۱- سرعت اینترنت ۲- کیفیت اینترنت ۳-تنظیمات مودم

که در ادامه این بخش ها را توضیح می دهیم .

۲- اینترنت :

برای خرید اینترنت نیز شما باید مثل خرید سخت افزار و سیستم جمع کردن عمل کنید .

در ابتدا باید بودجه و نیاز های خود را بدانید و انواع پک های اینترنت و بهترین اوپراتور برای خرید اینترنت با توجه به نیاز شما را پیدا کنید .

بسیاری از اوپراتور های اینترنت کشور ما طرح هایی برای گیمر ها دارند و البته تا جایی که بنده اطلاع دارم این طرح ها صرفاً در قیمت به صرف است و در کیفیت تاثیر زیادی ندارد و شما در اصل دارای دو نوع سرویس از نظر isp خود هستید . (معمولی یا گیم)

در صورتی که اکانت شما معمولی باشد اینترنت شما قطعی کمتری دارد و ثابت تر است ولی پینگ شما افزایش پیدا می کند و اکانت گیم دقیقاً برعکس این موارد است یعنی اینترنت شما با پینگی پایین شرایطی ناپایدار دارد .

شما با برخی سرویس های گیم در اوپراتور های مختلف می توانید پینگ خود را کاهش دهید البته همان طور که در قبل گفتم بنده تا به حال فرقی در این موارد مشاهده نکردم ولی در حد خیلی کمی ممکن است موثر باشد .

اگر پینگ شما بیشتر از ۱۰۰ میلی ثانیه با هاست های مخصوص پینگ ۴.۲.۲.۴ و ۸.۸.۸.۸ باشد می توانید از سرویس های کاهش پینگ هم استفاده کنید ولی در مورد اینکه چرا بیشتر از صد میلی ثانیه باید بگویم که در صورت استفاده شما از سرویس کاهش پینگ شما در اصل پینگتان با پینگ آن سرویس یکی می شود که معمولاً هیچ وقت از ۱۰۰ میلی ثانیه بهتر نیستن پس بهتر است اگ پینگ شما کمتر از ۱۰۰ است پیشنهاد می شود از این سرویس ها استفاده نکنید .

-3مودم:

ممکن است شما با بهترین سرویس اینترنت و با بهترین شبکه بر پایه اینترنت برای بازی باز هم لـگ داشـته باشید و طبیعتاً اگر این مشکل از دور بودن سرور نباشد از مودم است.

اول از همه باید به این نکته توجه داشت که برای بازی اتصال با سیم از اتصال با وای فای خیلی بهتر است و کیفیت شبکه خیلی بالاتر می رود و حتماً در صورت امکان از سیم لن برای اتصال به مودم استفاده کنید.

یک نکته ی جالب وجود دارد که شخصاً به آن در مورد بازی پی بردم و آن این بود که اگر از حالت bridge به جای pppoe (درحالت routing) در بخش شبکه و اتصال به مودم استفاده کنیم کیفیت اتصال با مودم بـالا می رود البته در صورتی که فقط یک مصرف کننده وجود داشته باشد.

در مرحله ی دوم باید سیم کشی خانه و محل مورد نظر را در نظر داشت و با توجه بـه آن تنظیمـات بخـش wan مودم را تنظیم کنید.

در مرحله ی سوم باید حتماً دکمه unpn را روشن کنید و بخش گیم مودم را در صورت امکان تنظیم کنید و اگر توانایی بالایی در بخش شبکه دارید حتماً بخش پورت فورواردینگ را تنظیم کنید . (بخش nat و بخش port forwarding در کیفیت اینترنت برای اکثر بازی ها حتی شبکه بر پایه ی اینترنت بازی های کرکی بسیار مهـم اند و حتی در بسیاری از موارد از پینگ هم خیلی مهم تر است .)

البته در نظر داشته باشید که این مقاله توضیحی کلی در مورد تمامی موارد لگ و رفع آن است و این مقوله ی بسیار بزرگ که شامل عوامل بسیار زیادی است که توضیح دادم و طبیعتاً برای توضیح رفع لگ باید تمامی موارد بالا را کامل توضیح داد که توضیح کامل تمامی موارد بالا در یک مقاله غیر ممکن است و به این دلیل هر مورد را در حد امکان توضیح دادم ، به همین دلیل اگر در هر بخش سوالی داشتید کافیست با ما در ارتباط باشد تا اطلاعات بیشتری در آن زمینه به شما ارائه دهیم .

امیدوارم این مقاله در مورد رفع لگ برای شما مفید بوده باشد ، با آرزوی موفقیت و بهروزی شما .

شاد و موفق باشید .


۱۰ زبان برتر برنامه نویسی
نویسنده: مجید

به نظر شما ۱۰ زبان برتر برنامه نویسی کدام است؟ طرفدار کدام زبان هستید؟ از چه نظر یک زبان رابررسی و آن را پذیرفته اید؟ آیا از آن راضی هستید؟ آیا هنوز هم فکر میکنید انتخاب شما بهترین است؟ چه معیارهایی برای انتخاب یک زبان برای شما با اهمیت تر است ؟ آیا پر درآمد ترین زبان برنامه نویسی را می شناسید ؟

امروز و در این مقاله باهم سری به معتبر ترین سایت های جهان خواهیم زد تا پاسخ سوالات بالا را پیدا کنیم من به عنوان یک برنامه نویس کاملا درک میکنم که یک زبان برنامه نویسی برای هر یک از برنامه نویسان بسیارمهم است و احتمال تعصبی شدن بر روی زبان برنامه نویسی بسیار بالاست! لذا قبل از هر چیز باید به این نکته اشاره کنیم که هر زبانی جهت هدف مشخصی طراحی شده. و هر زبان برنامه نویسی با توجه به ساختار و ویژگی های منحصر به فرد خود می تواند به ما در سرعت بخشیدن تحقق اهداف و ساخت برنامه ی خود کمک بهتری کند

بنابراین امیدواریم شاهد انتقادات تعصبی نباشیم چرا که هر برنامه نویس طرفدار زبان مورد نظر خودش است.

منابع ما برای مطالب زیر شامل IEEE (رتبه بندی و انواع پلتفرم قابل پشتیبانی) و stack overflow (رتبه بندی) و مرکز تحقیقاتی Startup Compass (حقوق سالانه که این تحقیق در سال ۲۰۱۷ منتشر و براساس حقوق متوسط می باشد در این تحقیق به کشور معیاری اشاره نشده است) هستند:

تقسیم بندی زبان های زیرممکن است با تغییر معیارها کمی تغییر کند برای مثال می توان زبان ها را با توجه به استفاده بیشتر در هر کشوری تقسیم نمود (که اخیر توسط سایت stack overflow انجام و منتشر شد که در ایران زبان #c برترین زبان عنوان شد) ولی بی شک می توان گفت زبان های زیر برترین و محبوب ترین زبان های برنامه نویسی خواهند بود

۱- **پایتون (Python):** زبان پایتون امروز یکی از نام آشنا ترین زبان های برنامه نویسی ایست کتابخانه ها و فریم ورک های متنوع و کامل همچنین نحوه نوشتاری (syntax) ساده آن از مزیت های این زبان محبوب به شمار می رود اگر چه این زبان شاید در ایران هنوز به صورت گسترده رواج پیدا نکرده است اما در جهان بسیار محبوب هست (براساس تقسیم بندی در کشور امریکا بیشترین استفاده از این زبان ساده می باشد) امروزه این زبان درعلم داده بسیار مشهور و محبوب است برای آشنایی بیشتر می توان به کتابخانه های علم داده مثل numpy در یادگیری ماشین به pytorch و tensorflow و برای وب به django (شاید جالب باشد بدانید سایت و شبکه ی اجتماعی instagram در همین فریم ورک پیاده سازی و ساخته شده است)

درآمد سالانه ی برنامه نویسان این زبان در سال ۲۰۱۷ به میزان ۱۰۲ هزار دلار برآورد می شود اما از معایب این زبان می شود به همین نحوه ی نوشتاری ساده اشاره کرد که در برنامه های بزرگ باعث ایجاد مشکل می شود این زبان اگرچه فریم ورک هایی برای گوشی های هوشمند اندروید دارد اما به دلیل حجم سنگین برنامه های خروجی کمتر برنامه نویس اندرویدی از آن استفاده می کند همچین این زبان به دلیل مفسری بودن قابلیت برنامه نویسی برای ریزپردازنده ها را ندارد

۱۰ زبان برتر برنامه نویسی

۲- زبان سی (C) : زبان سی یکی از مهشور ترین و قدیمی ترین زبان های برنامه نویسی جان به شمار می رود این زبان در خانواده زبان های کامپایلری هست و از سرعت بسیار بالایی برخوردار می باشد امروزه اکثر هسته های سیستم عامل های ما مثل ویندوز و لینوکس توسط این زبان نوشته شده اند در اصل این زبان شی گرا نبوده و بعد ها ورژنی با عنوان objective C برای برنامه نویسی شی گرا توسط این زبان ارائه شد با این زبان به راحتی می توانید برنامه برای سیستم عامل – ریزپردازنده – اندروید بنویسید اما برای برنامه نویسی وب هرگز انتخاب خوبی نبوده درآمد سالانه برنامه نویسان C نزدیک به ۱۰۰ هزار دلار می باشد

۳- زبان جاوا (java) : اسم این زبان تقریبا به گوش اکثر دوستداران کامپیوتر آشناست این زبان حاکم بلامنازعه برنامه نویسی اندروید به شمار می رود همچنین در علم داده و وب و ریزپردازنده نیز کاربرد دارد اگرچه در مورد آینده حکومت این زبان در گوشی های هوشمند و اندروید شک و تردید هایی با آمدن زبان کاتلین (kotlin) (این زبان هم بربستر jvm اجرا می شود و به نوعی وابسته به جاواست و به محبوبیت آن کمک خواهد کرد) و همچنین زامارین(Xamarin) (ابزاربرنامه نویسی اندروید و ios به زبان C# اگر چه گرفتن دو خروجی اندروید و ios تنها با یک کد نقطه ی قوت آن هست اما همچنان رقیب اصلی جاوا محسوب نمیشود) به وجود آمده اما هنوز بهترین انتخاب برنامه نویسی اندروید هست و همچنین به دلایل اشاره شده بهترین خواهد ماند. این زبان همیشه بخاطر منطق قوی برنامه نوسی شی گرا و قدرت مدیریت حافظه و همچنین قابلیت چند سکویی خود تحسین دیگران را به همراه داشته اما از معایب این زبان می توان به نحوه نوشتاری (syntax) سخت آن اشاره کرد (حتی با مقایسه کوچیک ترین برنامه زبان ها که معروف به hello world است می توان سخت بودن ساختار آن را متوجه شد) درآمد برنامه نویسان این زبان سالانه حدود ۹۰ هزار دلار می باشد

۴- زبان ++C (سی پلاس پلاس) : این زبان از خانواده زبان C می باشد و از نظر ساختاری به زبان C بسیار شبیه اند اما با تفاوت این نکته که این زبان قابلیت پشتیبانی از برنامه نویسی شی گرا را دارد همچنین سرعت خود را از زبان C به ارث برده است و جز سریع ترین زبان های کامپایلری محسوب میشود این زبان مانند پدر خود (زبان C) می توان در ساخت برنامه های سیستمی و ریزپردازنده استفاده کرد اما برای پلتفرم وب استفاده نمی شود در آمد سالانه برنامه نویسان این زبان قریب به ۱۱۰ هزار دلار می باشد و از این جهت در صدر زبان های برنامه نویسی قرار گرفته است

۵- زبان C# (سی شارپ) : این زبان یک زبان سطح بالا و به زبان کاربر نزدیک است که در سال ۲۰۰۰ توسط شرکت ماکروسافت ساخته شده است و اگرچه به زبان C نزدیک است اما اساسا نباید آن از این خانواده محسوب کنیم چراکه این زبان براساس و بستر دات نت ساخته شده است این زبان بهترین گزینه برای کسانی ایست که می خواهند درکمترین زمان یک اپلیکیشن طراحی کنند اما از معایب آن می شود به وابستگی به چهار چوب دات نت را اشاره کرد ینی شما آزاد نیستید به جز بستر های معرفی شده تویط شرکت ماکروسافت در موارد دیگری از آن استفاده کنید اگر چه محیط توسعه visual studio

یکی از بهترین محیط هاست اما همین نقص کافیست تا این زبان در صدر این زبان ها قرار نگیرد لازم به ذکر است زامارین قابلیت بومی این زبان نیست و شما توسط یک مترجم برای سیستم عامل های اندروید و ios برنامه می نویسید اگر در پی برنامه نویسی ویندوز هستید بهترین گزینه اکنون به شما معرفی شد درآمد برنامه نویسان این زبان حدود ۹۲ هزار دلار است

۶- **زبان R** : این زبان اولین زبان مورد استفاده در علم داده مخصوصا در زمینه داده کاوی و کلان داده (big data) می باشد اگر در آینده قصد فعالیت در خصوص علم داده را دارید از این زبان غافل نشوید درآمد برنامه نویسان R در هرسال معادل ۸۰ تا ۱۰۰ هزار دلار است

۷- جاوا اسکیریپت (JS) : (JavaScript)زبانی که اساسا برای سمت رابط کاربری (front end) پلتفرم وب ساخته شد اما خیلی سریع در سمت سرور (back end) به کار گرفته شد زبانی بدون نوع هایی (type) که در دیگر زبان ها تعریف می شوند و همچنین زبانی سریع و تابع گرا یا فانکشنال (functiona) این زبان شما را مجذوب خودش خواهد کرد اما در عین راحتی در نوشتار خطایابی و رفع آن ممکن است مدت های طول بکشد مزایای این زبان تقریبا ممکن است به معایب آن تبدیل شود برای یادگیری این زبان زمانی کم صرف خواهید کرد و برای استاد شدن در آن زمانی زیاد.

این زبان پلتفرم موبایل راهم پشتیبانی میکند و درآمد برنامه نویسان آن سالانه برابر است با ۶۰ هزاردلار

۸- **زبان PHP** : این زبان برای سمت سرور (backend) پلتفرم وب استفاده می شود و هم اکنون در ایران یکی از شاخص ترین و تقریبا حاکم بر بازار وب ایران و جهان است بهترین و قدرتمندترین سایت های جهان با این زبان نوشته شده اند (facebook و Yahoo و Wikipedia و...) اما اینکه چرا برترین زبان برنامه نویسی نیست باید بگویم محدود بودن آن فقط به پلتفرم وب مهمترین دلیل آن است درآمد برنامه نویسان PHPسالانه نزدیک به ۷۶ هزار دلار است

۹- **زبان go (go lang)** : زبان go زبانی که گوگل آن را ساخته و پرداخته است و پشتیبانی می کند این زبان هنوز هم در حال توسعه می باشد اما هدف اصلی تولید کنندگان آن تربیت برنامه نویسان سیستمی مجرب است این زبان به طور قابل توجهی در سنت C است، اما باعث تغییرات بسیاری می‌شود که به منظور شفافیت، سادگی و ایمنی ایجاد می‌شود این زبان مانند پایتون یک زبان از خانواده نرم افزار های آزاد است و متن باز (open source) می باشد درآمد برنامه نویسان این زبان تقریبا نو (۲۰۰۹ این زبان معرفی شده است) و جدید در آمریکا قریب به ۱۱۰ هزار دلار در سال است اما در کشورهای کمتر است

۱۰-**زبان سویفت (swift)** : احتمال نام آن را شنیده اید زبانی مخصوص خانواده اپل و در انحصار این شرکت و محصولات آن این زبان برآمده از قلب مدل شی گرا زبان C (objective C) ایست البته این زبان در سال ۲۰۱۵ به خانواده متن بازها (open suorce) پیوست و اکنون هرکسی میتواند با آن یک برنامه کاربردی (application) تولید کند اگر می خواهید به سمت برنامه نویسی این زبان بروید باید توجه داشته باشید خود را فعلا فقط محدود کرده اید به محصولات شرکت اپل درآمد برنامه نویسان این زبان سالانه حدود ۹۰-۱۰۰ هزاردلار برآورد می شود

درآخر یاد آور می شود خوب بودن ویا بد بودن یک زبان فقط و فقط بستگی به برنامه و هدف شما دارد و امری انتزاعی ایست اساسا از نظر تئوری شما اگر قادر به انجام کاری در یک زبان برنامه نویسی باشید میتوانید آن را به هر زبان دیگری پیاده سازی کنید

(part 1)

5 OST Mix-Tape

www.GeekTribeMedia.com

t.me:/GeeksTribe




تهیه‌کننده: سالار

درود بر همراهان و دوستان عزیز قبیله‌ی گیک‌ها در این قسمت از Mix Tape می‌پردازیم به موسیقی متن فیلم اُمید که از این سری لذت ببرید؛ به احتمال قوی این سری به چند پارت برسته تنها دلیلش هم این است که موسیقی متن های بسیار خوبی داریم که در یک Mix Tape جایی نمی‌گیرند بنابر این باید در چند پارت تقسیم کنیم، انتظار مری‌ره در حین تهیه‌ی این Mix Tape شما دوستان و همراهان قبلیه پیشنهادات خودتون رو برای ما ارسال کنید در زیر همین مطلب یا در [چادر قبیله گیک‌ها] تا به موسیقی های بیشتری بپردازیم. بی‌صبرانه منتظرِ پیشنهادات شما دوستان عزیز هستم .

–درضمن ما شب ها در [چادر قبلیه‌گیک‌ها] با گیکانِ موسیقی درباره‌ی ژانری مشخص گپ و گفت می‌کنیم اگر شما هم علاقه‌مند هستید می‌توانید شرکت کنید–

اما تاثیر موسیقی بر فیلم:

شاید در زمان حاضر هیچ سینماگر یا سینما دوستی نباشه که اهمیت و تاثیرِ بسیار موسیقی بر روی فیلم رو انکار کنه. فقط برای یک لحظه شاهکارهای تاریخ سینما مثلِ پدرخوانده؛ خوب بد زشت؛ روانیِ آلفرد هیچکاک و بسیاری نمونه های دیگه رو بدون موزیک و صامت تصور کنید !! فیلمایی که شاید بدون موسیقی تاثیرگذارشون بخش زیادی از محبوبیتشون رو از دست می‌دادن. بی‌گمان موسیقی متن همیشه عنصر مهمی بوده که می‌شه تمام محتوای اثر رو با اون به تماشاچی منتقل کرد. از گذشته و فیلم های #چاپلین تا به امروز و همین اخیرا #مادرِ آرنوفسکی نمونه های خوبی برای اثبات این موضوع هستن. برای درک اهمیت این موضوع یک فیلم انتخاب کنید اون رو ببینید! دفعه‌ی دوم همون فیلم رو با صدای بسته تماشا کنید. و بار سوم فیلم باز هم با صدا. اون موقعس که ارزشِ #موسیقی و تاثیر عظیمش روی فیلم رو احساس می‌کنید .

پایدار باشید .

-کاور انتخابی از فیلم Leto (تابستان) از کارگردانِ محروم کیریل سربرنیکوف در کَن ۲۰۱۸-

موسیقی‌های انتخابی این قسمت:

1. The Wait – Ólafur Arnalds
2. Epilogue – Gustavo Santaolalla
3. Chi mai – Ennio Morricone
4. Theme – Jon Brion
5. Modigliani Suite – Guy Farley
6. Haiti – Armand Amar
7. Day One – Hans Zimmer
8. The People’s House – John Williams
9. Pan’s labyrinth lullaby – Javier Navarrete
10. Lost but Won – Hans Zimmer
11. The Mirror – Alexandre Desplat
12. Chariots of Fire – Vangelis
13. First Step – David Robertshaw

میکس-تیپ در کانال قبیله
گیک‌ها قرار گرفته شده‌است

T.me/GeeksTribe

نقد و بررسی بازی Dark Souls 2

نویسنده: Ali_TH

DARK SOULS II

بازگشت در زمان، نقد بازی Dark Souls 2 Scholar of the First Sin|

بازگشت به سالی که برای دومین بار گیمر ها را مجبور به درک دوباره سختی کرد. سالی که یکی از سخت ترین بازی های ۲۰۱۱ منتشر شد. بازگشت به دوران Dark Souls 2 و دنیای زیبایش.

بازی که در آن شکست خوردن به معنای درس گرفتن است. بازی که بازیکن را را در دنیایی بزرگ، و مملوء از هیولا ها و دشمن های عجیب و غریب ، راه ها و مسیر های گوناگون و خطرناک، کاملا آزاد و رها میکند.

شاید بگویید چرا دارک سولز ۲ ؟، قسمت دوم این بازی با قسمت اول و سوم متفاوت است، و یک داستان مستقل به خود اختصاص داده است. هرچند سلیقه ها متفاوت هستند و شاید فردی از نسخه اول بیشتر از بقیه راضی باشد یا بلعکس. ما در این قسمت به نقد Dark Souls 2 میپردازیم.

داستان بازی راجع به یک Undead منتخب یا به اسطلاح یک نامیرای نفرین شده است. درست مانند نسخه قبل. Undead ها کسانی هستند که روح خود را از دست داده و تهی از هوش و اراده هستند. افراد نفرین شده بعد از مرگ دوباره زنده میشوند و هر بار بیشتر به یک مرده شباهت پیدا میکنند، بگذریم...

و اما نامیرای منتخب، یک نفرین شده که موظف است اولین شعله را قوی تر سازد، و از خیزش عصر تاریکی بکاهد.اما این منتخب میتواند انتخاب های خود را داشته باشد، و با رها کردن شعله عصرتاریکی را شروع کند. این انتخابِ خود بازیکن است و میتواند هردوی پایان ها را با دوبار به پایان رساندن بازی مشاهده نماید.

این ها فقط دانش هایی است که یک فرد از بازی به دست آورده، و ممکن است هرکسی از یک جهت داستان را درک کند، بله درست است، دارک سولز چیز زیادی از داستان کف دست شما نمیگذارد! و باید با گشت وگذار دردنیای بزرگ و برسی و کنار هم گذاشتن شواهد و همچنین دیالوگ های اشخاص بازی(NPC ها) یک داستان چندان کامل و قابل درک دست و پا کنید.



قسمتی از دیالوگ های راوی داستان در شروع بازی :

مدتها پیش در یک سرزمین جدا شده از زمین به سمت شمال

پادشاهی بزرگ، پادشاهی بزرگی ساخت.

من باور دارم که آنها آن را درنگلیک نامیده اند

شاید باهاش آشنا باشی......نـــه، چطور میتونی؟

اما یک روز مقابل دروازه هایش می ایستی، بدون اینکه بدونی چرا.

مثل یک پروانه کشیده شده به سمت شعله

بال هایت در غم و اندوه خواهد سوخت

چندین بارمتوالی

این است سرنوشت یک نفرین شده.

long ago in a walled off land far to the north
a great king built a great kingdom
i believe they called it drangleic
perhaps you’re familiar, no how could you be
but one day you’ll stand before its decrepid gate without realy knowing
why
like a moth drawn to a flame
your wings will burn in anguish
time after time
the fate of the cursed







خطر اسپویل



خلاصه داستان : شخصیت اصلی بازی که یک نفرین شده است باید با به دست اوردن ۴ روح اصلی به قلعه درنگلیک راه پیدا کند. در آنجا به دنبال ملکه ناشاندرا بگردد و با او صحبت کند، ملکه به او میگوید که با پادشاه ملاقات کند و حلقه اش را به دست بیاورد. از حلقه برای عبور از در های پادشاه استفاده کند و به داخل خاطرات غول ها برود. هر یک از خاطرات یک روح به شما اهدا میکند. که بتوانید با آن پادشاه وندریک را شکست دهید.

بدون روح ها ضربات شما حتی باعث قلقلک او هم نمیشود!اخرین روح هم دست اژدهای باستانی است که مبارزه ای سخت و حماسی با او خواهید داشت.

بعد از شکست دادن پادشاه غول ها درخاطرات Jeigh و به دست آوردن Kenship Giant دوباره به ملاقات ناشاندرا خواهید رفت ولی او را پیدا نمی کنید، او به مکان "تخت ارزو ها " رفته و منتظر است تا با شما مقابله کند و با به دست اوردن Kenship Giant به شعله دسترسی پیدا کند و آن را برای همیشه خاموش کند.

ولی او انتظار چنین قدرتی از یک Undead را نداشته و از شما شکست خواهد خورد.

و سپس، اگر قبل از رفتن به درنگلیک ۴ روح اصلی را به دست اورده باشید، آلدیا به مصاف شما خواهد آمد. با شکست دادن او به شما ۲ انتخاب داده میشود، یک : نشستن روی تخت پادشاهی و قوی تر کردن شعله ، دو : رها کردن شعله و شروع کردن عصرتاریکی.

پایان اسپویل داستان

بازی دارای گیم پلی متفاوت و دل نشینی است.

میتوان گفت این بازی یک شبیه ساز واقع گرایانه نبرد است!

سختیِ بازی بی قاعده و بیخود نیست، تنها چیزی که در این بازی با بازی های دیگر متفاوت هست میزان خستگی شخصیت است، یعنی شما نمیتوانید هرچقدر که باب میلتان هست به دشمنان ضربه بزنید و باید حساب شده عمل کنید. اگر یک مرتبه داخل موج بزرگی از دشمنان بروید، مهم نیست چقدر قوی هستید...حتما کشته خواهید شد. استراتژی و سرعت عمل در این بازی و همچنین بی گدار به آب نزدن بسیار مهم وموثر است. و شاید این چیزی باشد که باعث میشود خیلی از گیمرها از این بازی فاصله بگیرند.

باس ها یا رئیس های بازی هرکدام ویژگی ها و حرکات و طرز حمله و نقطه ضعف های متفاوتی دارند که برای شناخت هرکدام باید یک بار آن را تجربه کنید و شاید به قیمت جانتان هم تمام شود، اما ارزشش بسیار است.

به هر حال دوباره زنده خواهید شد و با یک دانش جدید به محل نبرد باز خواهید گشت و بالاخره بعد از فهمیدن تمامی حرکات حریف میتوانید با جا خالی دادن و ضربه زدن او را از پای در بیاورید.

پلیر دو نوع اتک دارد: سنگین و سبک، که هرکدام میزان متفاوتی از استامینا یا همان خستگی را کم میکند اما این دو نوع فقط برای شمشیر ها و نیزه ها است و تیر و کمان یا عصای جادوگری یک نوع اتک دارند. لباس ها و زره های گوناگونی سر تا سر بازی پراکنده شده اند که میتوانید از بین آن ها لباس مورد علاقه خود را به تن کنید. دوربین بازی در بهترین حالت خود قرار دارد و مانند دگر بازی های سوم شخص، از نا کجا آباد ضربه نخواهید خورد. همه این ها دست به دست هم یک گیم پلی بی نقص را تحویل شما می دهند که از آن لذت ببرید .

گرافیک بصری بازی نیز شاهکار است.

حرف زدن از گرافیک بازی کافی نیست! فقط باید آن را مشاهده کرد، وقتی برای اولین بار به ماجولا برسید حتما از فضای دل انگیز و غروب زیبای آفتاب و موج های نرم دریا در کناره های این مکان چندین ثانیه خشکتان خواهد زد.

هیچ گیمری موسیقی این مکان را بعد حداقل یک بارتمام کردن بازی، تا اخر عمرش یادش نمیرود!

و اگر بخواهیم مکان های زیبای دیگری را هم نام ببریم، حتما Shrine Of Amana و یا Dragon Shrine هستند که نام برده خواهند شد.

Shrine Of Amana

در ادامه نقد بازی Dark Souls 2

مکانی است پوشیده شده از شاخه ها و ریشه های عظیم و پرشده از آب . بازیکن با خیال راحت درون آب راه میرود ولی فقط یک اشتباه لازم است تا از سکو به اعماق آب سقوط کند.

موسیقی که در این مکان توسط Milfanito ها پخش خواهد شد نیز فراموش نشدنی است. که هرچه به آن ها نزدیک تر میشوید صدایشان بیشتر میشود و وقتی به هرکدام برسید موسیقی متوقف میشود. این مکان نیز یکی از خاطره انگیز ترین مکان های بازی به شمار میرود.

باس اصلی این مکان یک قورباغه غول پیکر با نام Demon Of Song است.جاخالی دادن ضربات این غول مانند سرگرمی است و با کشتنش تمام خستگی هایتان در طول بازی رفع میشود.



Dragon Shrine

مکانی است برای اژدهایان باقی مانده در دنیا. جزایر بلند این منطقه به قدری زیبا و بی نقص طراحی شده که شما را وسوسه میکند سریع از آن عکس گرفته و با بقیه به اشتراک بگذارید!

پل هایی که جزایر را به هم وصل کرده اند در باد های وسیع آسمان تاب میخورند، اژدهایان به این طرف و آن طرف پرواز میکنند و بعضی ها در لانه هایشان مشغول استراحت اند و با کوچکترین ضربه ای که بهشان وارد شود دمار از روزگارتان در می اورند.

فقط این مکان ها در بازی نیستند که توجه هر بازیکنی را به خود جلب میکنند و تمامی مکان های بازی حال و هوای خاص خود را دارند که نمیتوان همه آن ها را فقط در یک مقاله توضیح داد.

سیستم شخصیت سازی

سیستم شخصیت سازی نیز تا حدودی دست شما را برای ساخت یک شخصیت با ویژگی ها و شکل و شمایل متفاوت باز میگذارد تا بتوانید شخصیت مورد علاقه خود را درست کنید.

از همه مهم تر نیز سیستم LVL UP بازی است که ۱۰ واحد متفاوت برای قابلیت های شخصیت را دارا است و بالابردن هرکدام ، از محدودیت استفاده از سلاح های بازی میکاهد. و قابلیت های جدید به بازیکن میبخشد.

برای مثال شخصیتی ساده، اول بازی نمیتواند زره های سنگین را بپوشد و باید واحد تحمل وزن آن را بالا ببرید. یا یک شخصیت عادی نمیتواند از جادو ها استفاده کند و همینطور جادوگر نمیتواند از سلاح های مخصوص شوالیه استفاده کند. البته می توان تمامی این قابلیت ها را تا اخر ارتقا داد اما به این راحتی ها نیست...

اما اگر از همه این ها بگذریم بازی دارای مشکلات کوچک فنی نیز است، مانند گیر کردن جناره ها در داخل دیوار یا پریدن دشمان داخل دره ها به نیّت جاخال دادن و حتی نقص های کوچک درحرکت پلیر و مشکل بودنِ پریدن بر روی سکو های زیرین.

اما همه قابلیت های زیبای بازی این باگ ها ونقص های ریز و کوچک را میپوشانند و یک بازی لذت بخش، زیبا و در عین حال سخت را تحویل ما میدهد.

نمره بازی در استیم : Steam ۰ 9/10

لینک بازی روی استیم:Dark Souls II

استدیو سازنده : FromSoftware

متای بازی : 91

زندگی تراژدی است برای آن که احساس دارد
و کمدی است برای آن کس که می‌اندیشد...



آشنایی با REDSHIFT و نحوه اجرای آن

نویسنده: الهام عابدی

شاید موضوعی که کاربران کامپیوتری و افراد متخصص با این حوزه همواره با آن دست و پنجه نرم می کنند؛ در حالیکه بدون رعایت آن، سلامتی بینایی مورد تهدید قرار می گیرد، مسئله نور مانیتور است. ممکن است بگویید هر کاری که دیدن در آن دخیل است در تایم طولانی مدت خود، حتی یک مطالعه ساده می تواند به چشم آسیب برساند اما آسیب های نور صفحه های دیجیتالی در عین حال که خطرپذیر است می توان با تعدیل آن؛ از آسیب های چشمی جلوگیری کرد.

حال برنامه کاربردی به شما معرفی می کنم که با تنظیم و تغییر رنگ سردی و گرمی صفحه نمایش تان؛ موجب عدم خستگی و کاهش فشار وارده به چشم می شود. در واقع این تغییرات رنگ؛ شبانه روزی می باشد. طرز کار آن هم به این شکل است که با دریافت طول و عرض موقعیت قرارگیری کامپیوتر خود، در شب هنگام شدت نور آبی را که در میان RGB های پیکسلی صفحه قدرت بیشتری دارد کاهش می دهد.

بخواهیم برنامه ای مشابه این برنامه معرفی کنیم؛ برنامه کاربردی f.lux است که البته Redshift از آن ایده گرفته است.

نکته ای که باید در نظر گرفت این است که Redshift از سرور نمایش wayland پشتیبانی نمی کند.

نحوه کار آن به این شکل است:

دو روش برای نصب Redshift در اوبونتو وجود دارد.

1) نصب از طریق سیستم مدیریت apt (Advanced Packaging Tool)

این ساده ترین روش است. با دستورات apt در آخرین نسخه اوبونتو و انجام مراحل زیر می توان Redshift را اجرا نمود.

```
# apt-cache search redshift
```

2) نصب از طریق PPA (Personal Package Archive)

افزودن PPA به سیستم تان خالی از لطف نیست! چرا که لازم است کاربر یا برنامه نویس به آخرین آپدیت نرم افزارهایی که در سیستم عامل (اوبونتو) یافت نمیشود دسترسی داشته باشد.

```
# sudo add-apt-repository ppa:dobey/redshift-daily
$ sudo apt-get update
$ sudo apt-get install redshift redshift-gtk
```

تا اینجا عملا دستورات نصب را وارد کردیم و در مراحل بعد تنظیمات و روند اجرایی را دنبال می کنیم.

```
$ vim ~/.config/redshift.conf
```

در مسیر ~/.config فایل زیر را تحت عنوان redshift.conf ایجاد می کنیم.

```
; Set the day and night screen temperatures
temp-day=5700
temp-night=3500
fade=1
gamma=0.8
adjustment-method=randr
[manual]
lat=48.1
lon=11.6
[randr]
screen=0
```

در اینجا به صورت پیش فرض، میزان دما در روز 5500 کلوین و در شب، 3700 کلوین است.

lat و long پارامتر هایی هستند که باید تغییر کنند و نیز به ترتیب، عرض و طول موقعیت قرارگیری تان است که در بالا جایگزین می کنید.

خب، با اجرای این برنامه کاربردی از کار با کامپیوترتان بدون خستگی چشم لذت ببرید ;)

T.me/GeeksTribe

قبلیه‌گیک‌ها

حامی نظرات گرم شما



Unit Testing in Python

AMIN SAMANI



اردیبهشت
1397

Classin
Way

```
Def add(X, y) :
"""Add Function"""
return x + y

Print(add(3, 5))
```

Classic

اکثر برنامه نویس ها از طریق یک پرینت ساده به تست متد و فانکشن ها میپردازند مثلا در مثال قبلی به خروجی ۸ میرسند و به نظر درست میاید ولی چند مشکل دارد

- برای اتومات کردن تست نرم افزار کار سخت است و هم چنین برای تست تابع های مختلف
- به ما خروجی موفق و نا موفق را نمی گوید
- نگه داری آن ها در برنامه ممکن است ما را دچار مشکل کند.

```
8

Process finished with exit code 0
```

پس برای همین است که سراغ Unit test می رویم.

Unittest Framwork

- فریم ورک یونیت تست پایتون، گاهی اوقات با نام "PyUnit"، یک ورژن زبان پایتون از Junit است که توسط کنت بک و اریک گاما نوشته شده است. جی یونیت نیز یک تست فریم ورک ساده در زبان جاوا است.
- یونیت تست از ویژگی های مختلفی پشتیبانی میکند مانند automation، setup و shutdown (همانند setup teardown در جی یونیت) و اگریگیت کردن تست ها در کالکشن ها
- یونیت تست برای سادگی کار متد ها و کلاس هایی را نیز در اختیار میگذارد که تست های زیادی را به راحتی انجام دهیم.

Example 1

حال برای نمونه یک ماشین حساب ساده می نویسم و به تست آن میپردازیم.

۴ تابع جمع، تفریق، ضرب و تقسیم و نیز یک اکسپشن تقسیم صفر

در تابع تقسیم

```
def add(x, y):
    """Add Function"""
    return x + y

def subtract(x, y):
    """Subtract Function"""
    return x - y

def multiply(x, y):
    """Multiply Function"""
    return x * y

def divide(x, y):
    """Divide Function"""
    if y == 0:
        raise ValueError('Can not divide by zero!')
    return x / y
```

Calculator Test

```
class TestCalc(unittest.TestCase):
                                                      #you have to Import The Modules !(unittest,calcl)
    def test_add(self):
        self.assertEqual(calc.add(10, 5), 15)
        self.assertEqual(calc.add(-1, 1), 0)
        self.assertEqual(calc.add(-1, -1), -2)

    def test_subtract(self):
        self.assertEqual(calc.subtract(10, 5), 5)
        self.assertEqual(calc.subtract(-1, 1), -2)
        self.assertEqual(calc.subtract(-1, -1), 0)

    def test_multiply(self):
        self.assertEqual(calc.multiply(10, 5), 50)
        self.assertEqual(calc.multiply(-1, 1), -1)
        self.assertEqual(calc.multiply(-1, -1), 1)

    def test_divide(self):
        self.assertEqual(calc.divide(10, 5), 2)
        self.assertEqual(calc.divide(-1, 1), -1)
        self.assertEqual(calc.divide(-1, -1), 1)
        self.assertEqual(calc.divide(5, 2), 2.5)
```

Explanation

- در کلاس تست، یونیت تست دات تست کیس را به ارث میبریم. (قبل از آن کد ماشین حساب و فریم ورک یونیت تست را ایمپورت میکنیم)
- با توجه به جمع و تفریق و ضرب و تقسیم متد ها نوشته شده و با استفاده از اسرت ایکوال مقایسه شده.
- کد روبرو نیز برای اجرای راحت تر استفاده میشود

```
if __name__ == '__main__':
    unittest.main()
```

(بدون آن باید از m unittest- استفاده کرد)

در نهایت خروجی در شکل روبرو قابل مشاهده است که OK به معنی موفقیت در تست است.

```
 RESTART: C:\Users\user1\Desktop\UNIT TEST\

....
----------------------------------------------
Ran 4 tests in 0.006s

OK
>>> |
```

Explanation

- برای مثال فرض کنید تابع جمع خوب ۱۰ با ۵ برابر ۱۴ است و تابع کم خو ۱۰ با ۵ برابر ۶

self.assertEqual(calc.addkhob(10, 5), 14)

- تغییرات روبرو را انجام میدهیم(تابع های مربوط self.assertEqual(calc.subtractkhob(10, 5), 6)

در ماشین حساب را نیز تغییر میدهیم)

- خروجی را در اسلاید بعدی میبینیم.

Output

خروجی

```
 RESTART: C:\Users\user1\Desktop\UNIT TEST\Python
lc\test_calc.py
FF
==================================================
=====
FAIL: test_add (__main__.TestCalc)
--------------------------------------------------
-----
Traceback (most recent call last):
  File "C:\Users\user1\Desktop\UNIT TEST\Python-U
\test_calc.py", line 8, in test_add
    self.assertEqual(calc.addkhob(10, 5), 14)
AssertionError: 15 != 14

==================================================
=====
FAIL: test_subtract (__main__.TestCalc)
--------------------------------------------------
-----
Traceback (most recent call last):
  File "C:\Users\user1\Desktop\UNIT TEST\Python-U
\test_calc.py", line 12, in test_subtract
    self.assertEqual(calc.subtractkhob(10, 5), 6)
AssertionError: 5 != 6

--------------------------------------------------
-----
Ran 2 tests in 0.004s

FAILED (failures=2)
>>>
```

- انتظارمان از تابع اددخوب ۱۴ بود ولی ۱۵ خروجی داد و همین طور برای سابترکت خوب که ۵ است.
- در نهایت ۲ تابع فیل شدند.
- همین روال در صورت خروج ارور نیز قابل مشاهده است مانند شکل زیر

```
-----
Ran 2 tests in 0.005s

FAILED (failures=1, errors=1)
>>>
```

Explanation

- بعضی از ارورها را میتوان با اکسپشن ها هندل کرد مثلا در تابع تقسیم

```
raise ValueError('Can not divide by zero!')
```

را داشتیم. که در حالت عادی با اسرت ایکوال به ارور میخوریم درصورتی که برنامه کاملا درست است!

راه حل استفاده از متد اسرت ریزز مانند روبرو است.

که مانند حالت درست پیام Ok را نمایش میدهد.

```
with self.assertRaises(ValueError):
    calc.divide(10, 0)
```

- اگر ارور ریز نشود طبیعتا AssertionError: ValueError not raised را خواهیم داشت.

Assert Docs

26.4. unittest — Unit testing | 26.4. unittest — Unit testing | 26.4. unittest — Unit testing | 26.4. unittest — Unit testing

Python Software Foundation [US] | https://docs.python.org/3/library/unittest.html#unittest.TestCase.debug

debug()

Run the test without collecting the result. This allows exceptions raised by the test to be propagated to the caller, and can be used to support running tests under a debugger.

The TestCase class provides several assert methods to check for and report failures. The following table lists the most commonly used methods (see the tables below for more assert methods):

Method	Checks that	New in
assertEqual(a, b)	a == b	
assertNotEqual(a, b)	a != b	
assertTrue(x)	bool(x) is True	
assertFalse(x)	bool(x) is False	
assertIs(a, b)	a is b	3.1
assertIsNot(a, b)	a is not b	3.1
assert… unittest.TestCase.assertIsNot	x is None	3.1
assertIsNotNone(x)	x is not None	3.1
assertIn(a, b)	a in b	3.1
assertNotIn(a, b)	a not in b	3.1
assertIsInstance(a, b)	isinstance(a, b)	3.2
assertNotIsInstance(a, b)	not isinstance(a, b)	3.2

All the assert methods accept a *msg* argument that, if specified, is used as the error message on failure (see also longMessage). Note that the *msg* keyword argument can be passed to assertRaises(), assertRaisesRegex(), assertWarns(), assertWarnsRegex() only when they are used as a context manager.

assertEqual(*first, second, msg=None*)

Test that *first* and *second* are equal. If the values do not compare equal, the test will fail.

In addition, if *first* and *second* are the exact same type and one of list, tuple, dict, set, frozenset or str or any type that a subclass registers with addTypeEqualityFunc() the type-specific equality function will be called in order to generate a more useful default error message (see also the list of type-specific methods).

Changed in version 3.1: Added the automatic calling of type-specific equality function.

Changed in version 3.2: assertMultiLineEqual() added as the default type equality function for comparing strings.

assertNotEqual(*first, second, msg=None*)

Test that *first* and *second* are not equal. If the values do compare equal, the test will fail.

assertTrue(*expr, msg=None*)
assertFalse(*expr, msg=None*)

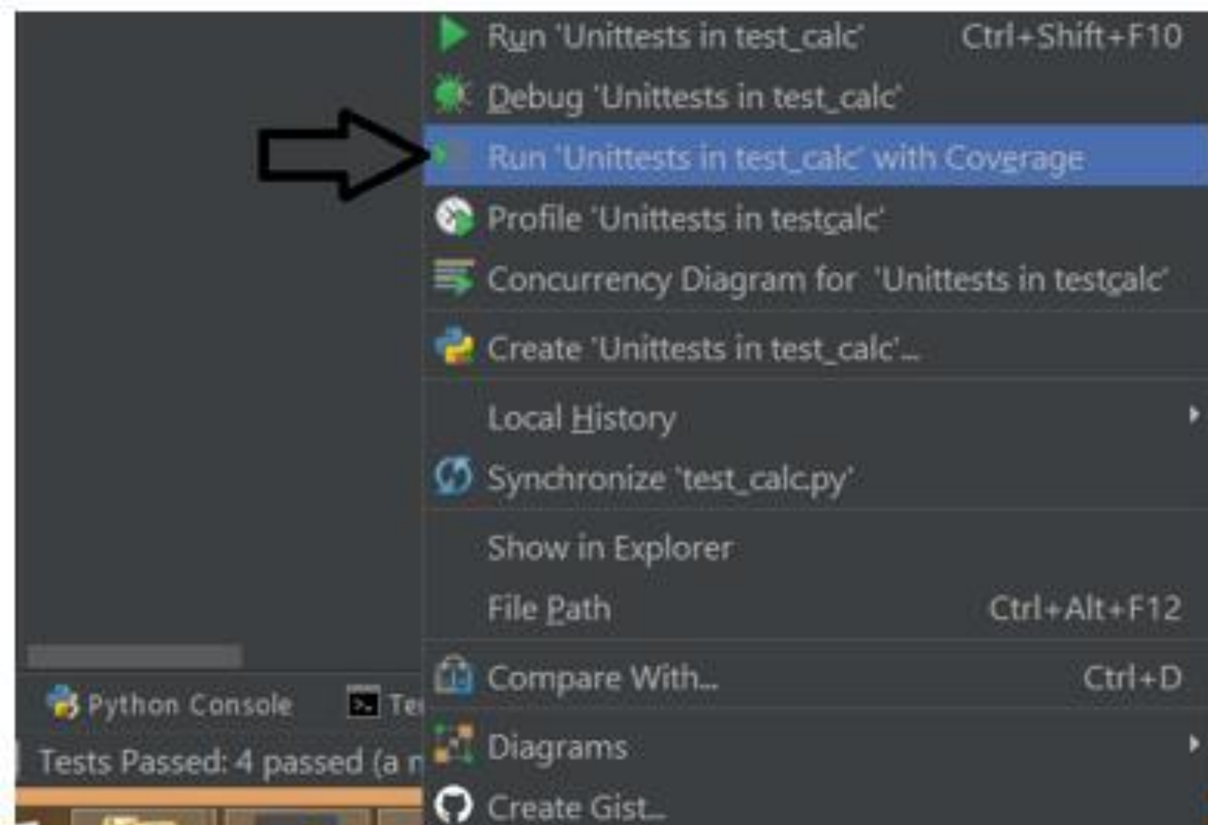
Test that *expr* is true (or false).

Note that this is equivalent to bool(expr) is True and not to expr is True (use assertIs(expr, True) for the latter). This method should also be avoided when more specific methods are available (e.g. assertEqual(a, b) instead of assertTrue(a == b)), because they provide a better error message in case of failure.

- شما میتوانید از متد های متنوعی استفاده کنید ولی من با توجه به نیاز از اسرت ایکوال استفاده کردم

Coverage Test

#Install Coverage Module



Unittests in test_calc (1)

Coverage Unittests in test_calc (1)

100% files, 93% lines covered in 'Calc'

Element	Statistics, %
calc.py	90% lines covered
test_calc.py	95% lines covered

Result

۱۰ وب‌سایت کاربردی که نیاز شما و دوستان شماست

نویسنده: مهرداد چراغی



معرفی چند وب‌سایت کاربردی

نویسنده: مهرداد چراغی
www.geekstribemedia.com

اختصاصی قبیله گیک‌ها

10 وب سایت که نیاز شماست

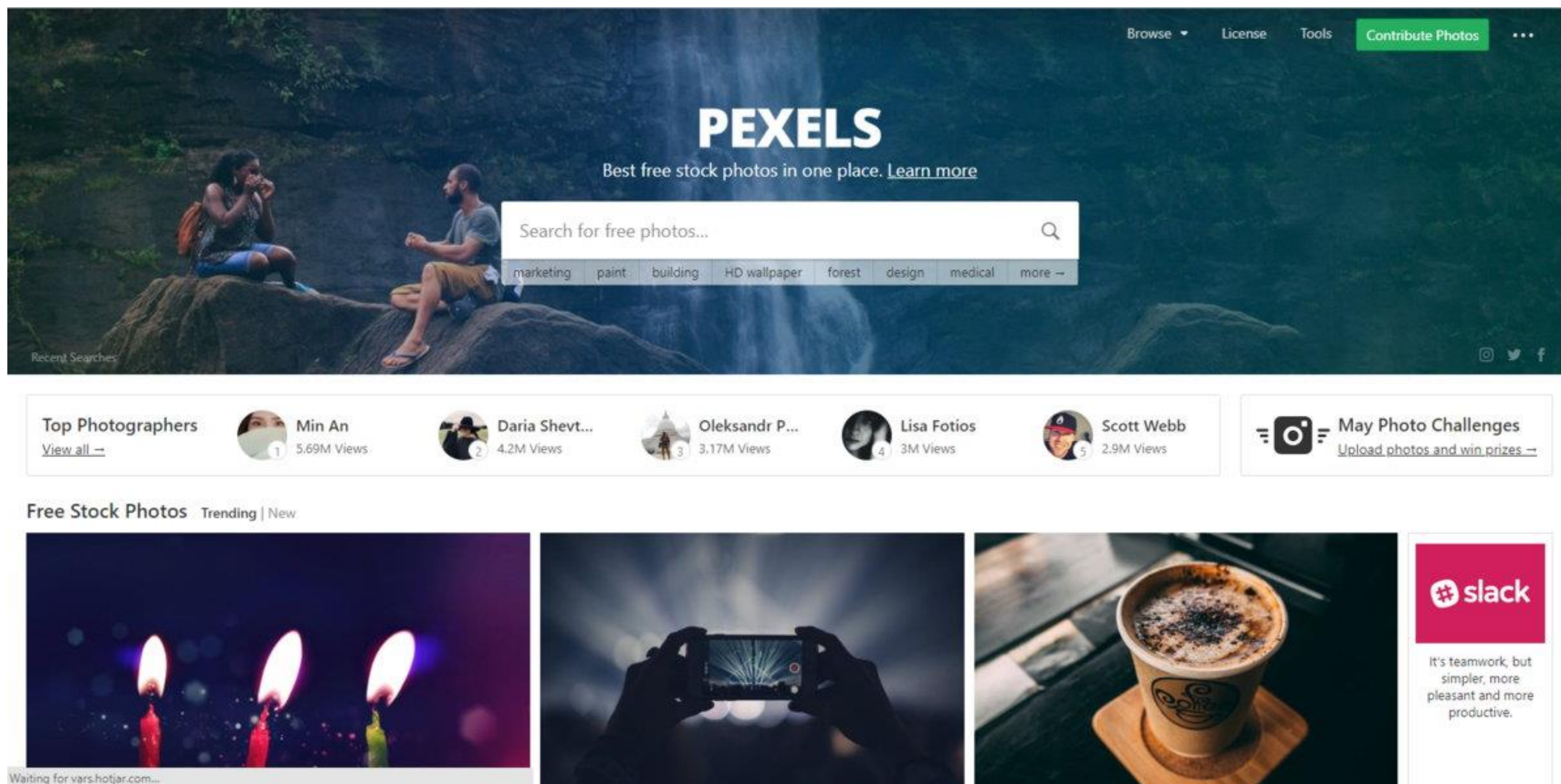
در این مقاله می‌خوانید...

در این مقاله، قصد داریم ۱۰ وب سایت کاربردی و مفید را به شما معرفی کنیم که احتمالا بعضی از آن‌ها برای شما نام‌آشنا و بعضی دیگر غریب است. در ادامه، با قبیله گیک‌ها و معرفی این ۱۰ وب‌سایت همراه باشید… .

پیش‌گفتار

به شخصه هنگام استفاده از وب‌سایت‌ها، قبل از ظاهر، به کاربرد آن‌ها نگاه می‌کنم. معمولا، ما اخبار یا مقالات مورد علاقه‌مان را بوک‌مارک یا بایگانی می‌کنیم… اما یک‌سری از افراد هم مثل من هستند؛ آن‌هایی که وب‌سایت‌هایی را که هرروز سر می‌زنند و از آن‌ها استفاده دارند را نشان می‌کنند و آن‌ها را به اطرافیان به اشتراک می‌گذارند. من که سال‌هاست از چند وب‌سایت استفاده می‌کنم، به سرم زد تا مقاله‌ای جالب از تجربیات شخصی خودم با شما در میان بگذارم، پس با من، و تجربه چندساله‌ی من از چند وب‌سایت خوب و کاربردی، در ادامه هم‌سفر باشید.

این شما و این ۱۰ وب سایت کاربردی



شماره ۱: Pexels

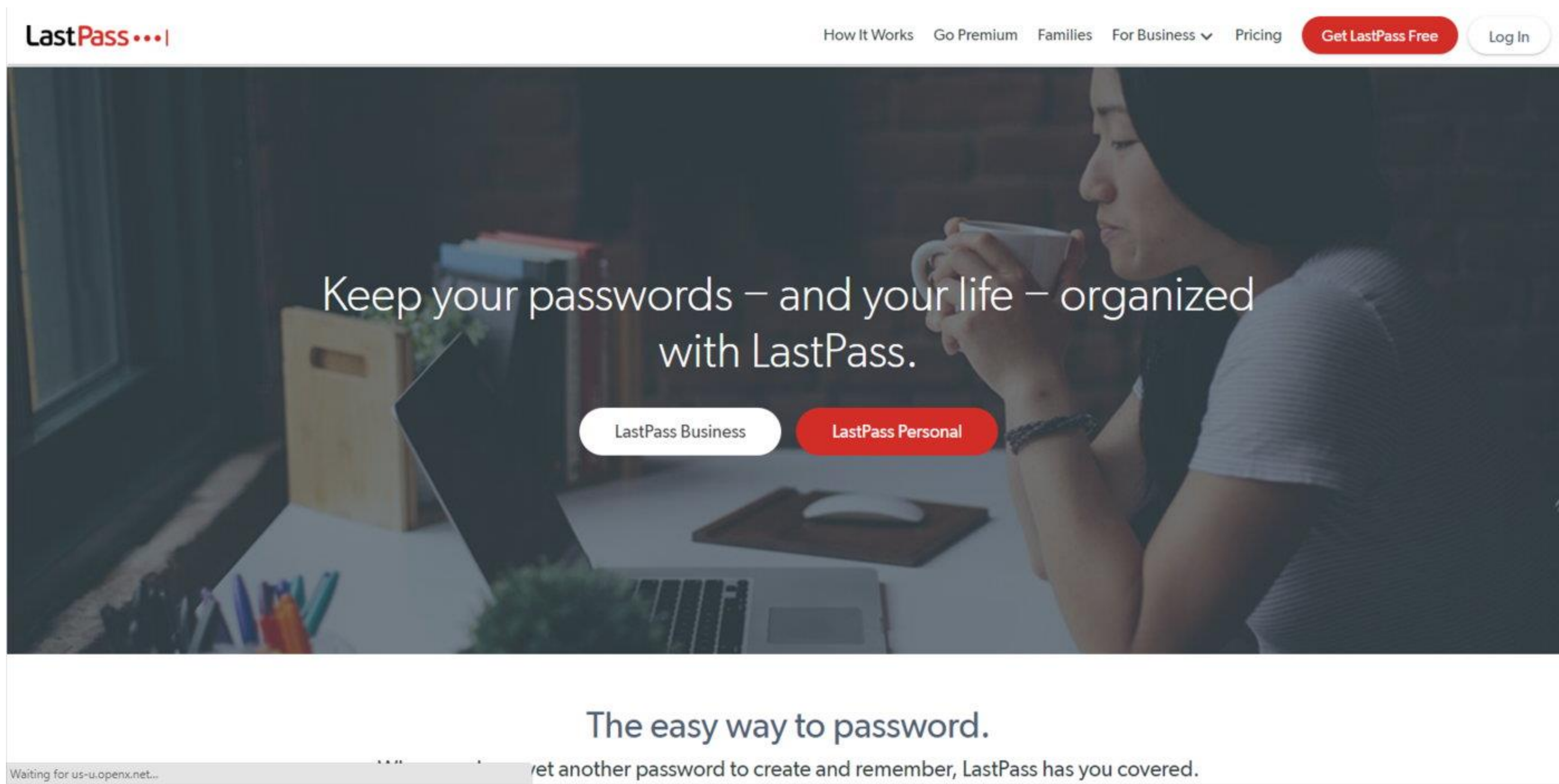
این وب‌سایت، فضایی از سایت خود را در اختیار عکاسان قرار داده تا آن‌ها بتوانند آثارشان را در فضای وب با حفظ حقوق کپی‌رایت (هرچند دانلود این تصاویر به رایگان صورت می‌گیرد و منظور از کپی‌رایت ثبت تمام عکس‌ها به اسم عکاس است) فعالیت داشته باشند. این وب‌سایت برای اشخاصی که به دنبال والپیپرهای باکیفیت یا سوژه‌های مناسب برای اصلاح در فتوشاپ هستند بسیار مناسب است. همچنین، شما می‌توانید آثار هرعکاس را به‌صورت آنلاین دونیت کنید که این گزینه بعد از دانلود تصاویر برای شما به نمایش در می‌آید. البته، این وب‌سایت فیلتر است و دلیل آن معلوم نیست.



شماره ۲: SoloLearn

شاید نظر شخصی من دخیل باشد… اما من که سال‌هاست از منابع مختلف برای آموزش‌های برنامه‌نویسی خودم استفاده کرده‌ام، سولولرن را یکی از کامل‌ترین منابع آموزشی می‌بینم و قطعا آن‌چنان که باید کامل نیست اما برای شروع و مخصوصا برای دانشجویانی که در گرایشات آی‌تی مشغول به تحصیل هستند و برای نمره قبولی تلاش می‌کنند سولولرن یکی از کامل‌ترین‌هاست.

این وب‌سایت به شما یک پنل همراه با امتیازات مشخص از جمله XPو نمودار فعالیت می‌دهد که در آن تاریخ عضویت شما و خدمات شما به عنوان یک برنامه‌نویس و کارآموز سولولرن کاملا مشخص است. وب‌سایت سولولرن نیز یکی از بهترین منابع آموزش آنلاین است که برای اندروید هم می‌توانید اپلیکیشن آن را با همین اسم سرچ کنید.



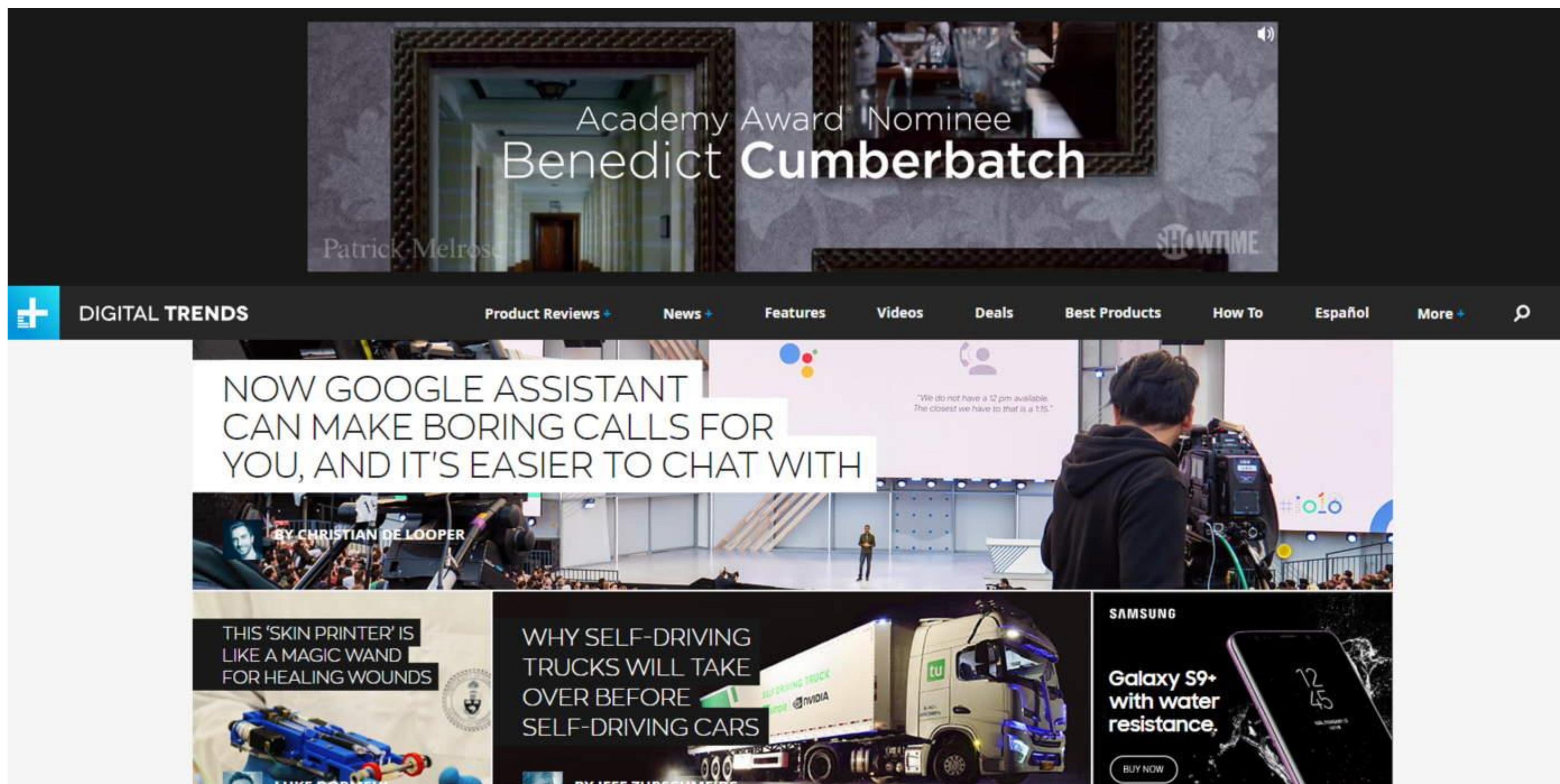
شماره ۳: LastPass

شما هم مثل من پسوردهای قوی نیاز دارید اما حافظه‌ی شما یاری‌تان نمیدهد و از رمزهایتان محلی برای ذخیره آن‌ها ندارید!؟ خیلی راحت با مراجعه به وب‌سایت لَست‌پَس می‌توانید یکی از افزونه‌های گوگل کروم یا موزیلا فایرفاکس را دانلود و نصب نموده، و سپس با ساخت یک حساب در سیستم این وب‌سایت، فضایی را در اختیار بگیرید و از آن برای ذخیره‌سازی رمزهای ورودتان استفاده کنید. قول می‌دهم این وب‌سایت و افزونه‌های آن، یکی از استفاده‌های روزمره شما خواهد بود و در این شکی نیست.



شماره ۴: TutorialsPoint

در ادامه معرفی وب‌سایت سولولرن، به وب‌سایت TutorialsPoint سر می‌زنیم. این وب‌سایت آموزش‌های رایگان را در ۹۰ درصد شاخه‌هایی که احتمالا شما به دنبال یادگیری آن‌ها هستید قرار داده‌است. سولولرن به صورت متنی آموزش دارد و این وب‌سایت علاوه بر ارائه کورس‌های متنی، PDF هر دوره را نیز برای استفاده در اختیار کاربران گذاشته‌است. همچنین، برخلاف سولولرن، شما برای استفاده از خدمات وب‌سایت، نیازی به ساخت حساب و دسترسی به پنل شخصی نخواهید داشت. (شاید جالب باشد، اگر بدانید بسیاری از کتب‌های آموزشی که به دروغ، به انحصار به چاپ می‌رسند، ترجمه همین کتاب‌های TutorialsPoint هستند.)



شماره ۵ : Digital Trends

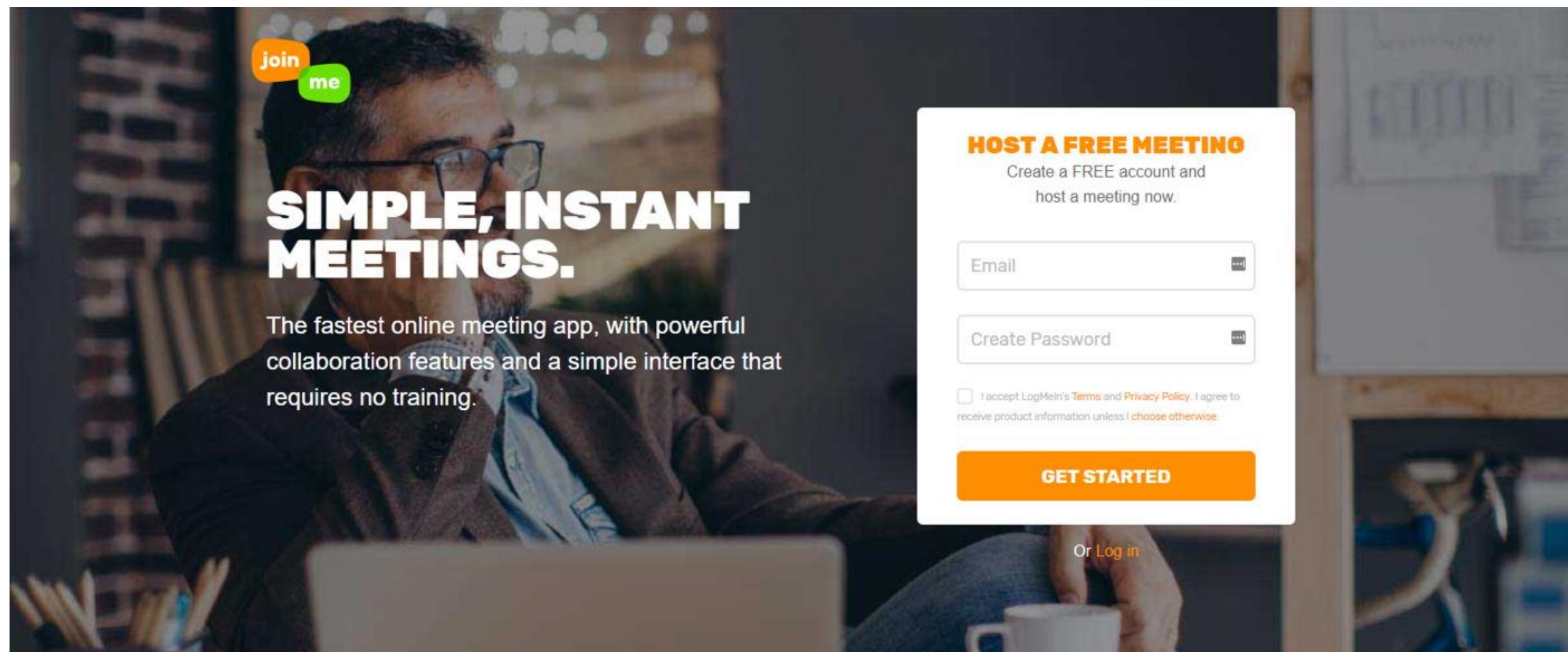
بین خودمان باشد ، من سال‌ها اخبار این وب‌سایت را دنبال می‌کنم. اگر از تجربه من که خود نیز اخبار این وب‌سایت را سال‌ها ترجمه می‌کرده‌ام باشد، قطعا در گلچین کردن ۵ وب‌سایت در زمینه پوشش اخبار فن‌آوری اطلاعات، به خوبی می‌دانم دیجیتال ترندز اگر جزء آن سایت‌ها نباشد، پس آن لیست منسوخ است، همچنین، مطمئنم به ناحق تهیه شده . اگر شما دوست دارید از اخبار برندهایی چون سامسونگ، سونی، ال‌جی، یا دیگر فعالان در زمینه ساخت‌وساز تلفن‌های هوشمند مطلع باشید، یا از اخبار آخرین گجت‌های روز دنیا همچون هدست‌های گوگل یا مایکروسافت و جدیدترین محصولات سال همراه با نقدوبررسی و مقایسه آن‌ها سر درآورید، این وب‌سایت گزینه خوبی برای کسانی است که در حد و اندازه کافی با زبان انگلیسی آشنا باشند.

جالب است بدانید که خیلی از خبرگذاری‌های داخلی نیز، از ترجمه مقالات این وب‌سایت بازدید می‌گیرند... در نتیجه آن بازدید برای آن وب‌سایت سود تبلیغاتی به همراه دارد.



شماره ۶: MeisterTask

آیا شما صاحب یک کسب‌وکار اینترنتی هستید؟ آیا پروژه‌های مختلف و زیادی را مدیریت می‌کنید!؟ آیا نیاز به یک فضا برای اطلاع‌رسانی لحظه‌ای اعضای تیمتان دارید!؟ این وب‌سایت دقیقا همان چیزی است که آن را به یک وب سایت کاربردی، یا بهتر است بگوییم شدیدا کاربردی تبدیل کرده‌است. در این وب‌سایت همانطور که از بخش دوم نامش پیداست، می‌توانید تَسک‌های مختلف ایجاد کرده و آن را با دوستان یا هم‌تیمی‌تان در میان بگذارید. همچنین، امکان درج کامنت و اشتراک فایل در این وب‌سایت، در پنل شما، از برتری‌های این وب‌سایت است.

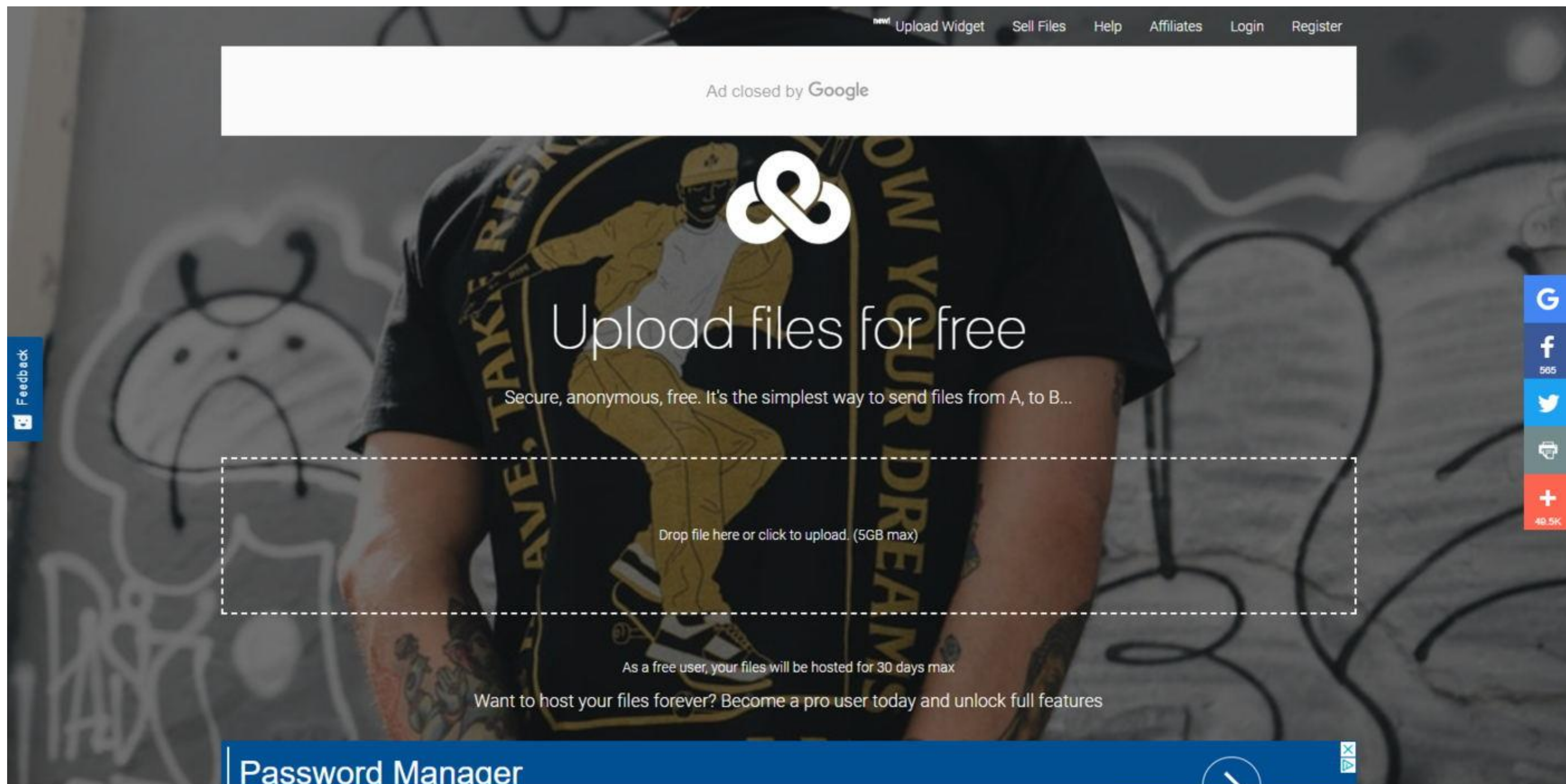


You're in good company...

شماره ۷: Join Me

شماره هفت را از دست ندهید! در این شماره، ما یک سورپرایز بزرگ داریم. تابحال به این فکر افتاده‌اید تا با دوستانتان تماس اینترنتی برقرار کنید؟ بگذارید بهتر بگویم! در این تماس، صفحه‌نمایش شما در رزولوشنی که شما خطونشان آن را می‌کشید برای دوست دیگرتان پخش می‌شود. بهتر است بگوییم استریم می‌شود. همچنین، صدای شما (مانند دیگر برنامه‌ها مثل دیسکورد، این تنظیمات که چه چیزی به مخاطب ارسال شود دستی انجام می‌شود) یا چهره‌ی شما از طریق دوربین لپتاپ منتقل می‌گردد. همچنین، می‌توانید از ابزار نقاشی آنلاین مثل هایلایت یا خودکار استفاده کنید و جلسات آنلاین را مثل یک فایل نمایشی پاورپوینت برگزار نمایید.

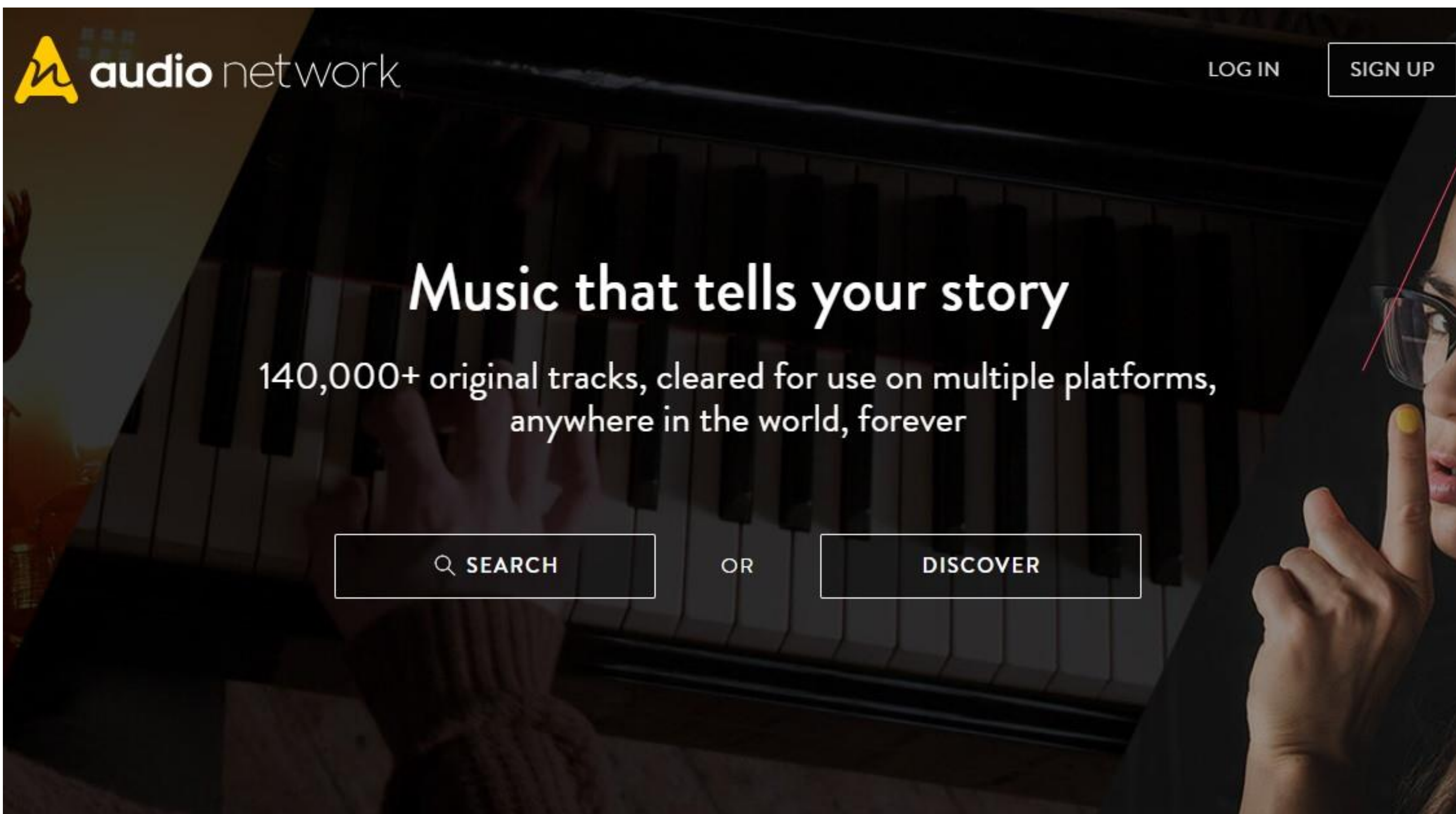
بگذارید داستانی از خودم بگویم، من در زمانی که در دیجی‌کالا کار با دوستم فعالیت داشتم، از طریق این نرم‌افزار فروشگاهمان را اداره می‌کردیم و با اینترنت بدون هیچ‌هزینه‌ای ارتباط مستقیم و زنده داشتیم. شما نیز می‌توانید از جوین.می استفاده کنید و با ساخت یک حساب رایگان تا چندروز از مهلت رایگان این سرویس بهره‌مند باشید... بعد هم که خود می‌دانید! کافیست ایمیل دیگری را وارد کنید و مجددا تا چند روز استفاده دوباره داشته باشید.



شماره ۸ : Upload Files

سال‌هاست با سرویس‌های ایرانی در آپلود فایل‌ها و به اشتراک‌گذاری آن‌ها مشکل داشته‌ام. از آن ٦٠ ثانیه انتظارهای مسخره گرفته تا تهیه حساب پریمیوم برای رد کردن تبلیغات! اما، این تمام ماجرا نیست. اگر از این سرویس‌های دزد خسته‌شده‌اید، بگذارید شما را راحت کنم. با این وب‌سایت می‌توانید فایل‌های مورد نیاز خود را تا ظرفیت ۵ گیگابایت آپلود و لینک دانلود را به اشتراک بگذارید. با توجه به سرعت افتضاح اینترنت در ایران، قطعا شما فایل‌های سبک را برای آپلود قرار می‌دهید پس ۵ گیگابایت آن‌چنان مشکلی ایجاد نمی‌کند.

همچنین، لینک دانلود شما تا ظرف ۳۰ روز انقضا خواهد داشت. با این وب‌سایت از فضای وب بهتر استفاده کنید، کافیست فایل مورد نظر خود را انتخاب کنید و بعد همه چیز تمام! به اشتراک بگذار.



شماره ۹: Audio Network

این وب‌سایت بیشتر برای کسانی به‌درد می‌خورد که در زمینه Social Media فعال هستند! مثلا یوتیوبرها، برای تهیه محتوای اختصاصی خود، حتما به این وب‌سایت نیاز پیدا خواهند کرد. در آئودیو نتورک، شما می‌توانید به هزاران هزار موزیک پس‌زمینه یا Background Music دسترسی پیدا کنید. آن‌ها را دریافت نموده و با محتوای خود میکس کرده! قول می‌دهم خیلی از موسیقی‌های مورد علاقه و صدالبته بی‌کلام شما، در آینده، از همین وب‌سایت نشات خواهد گرفت... به من اعتماد کنید. همچنین، برای تهیه تریلرها و ویدیوهای پیش‌نمایش نیز، بسیاری از شرکت‌های بزرگ با آئودیو نتورک قراردادهای مختلفی بسته‌اند. چه بسا شما هم از این فرصت استفاده کرده و محتوای خود را بهتر از همیشه تولید کنید.

LEO network

Search

HOME LESSONS IMPROVE LEARNING SKILLS THE NETWORK

Learn English Online

Advertisements
Sponsors
Books
Recommended Books

Struggling with your English?
Don't Forget...

Pre Lessons: Lesson A, Lesson B

The English Lessons - Let's Begin!

UNIT 1: Lesson 1, Lesson 2, Lesson 3, Lesson 4, Lesson 5

UNIT 2: Lesson 6, Lesson 7, Lesson 8, Lesson 9, Lesson 10

UNIT 3

شماره ۱۰: LEO

Learn English Online

اگر از هزینه آموزشگاه‌های زبان خسته شده‌اید و صرفا قصد دارید گرامر انگلیسی را براحتی فرا بگیرید، خیلی راحت با این وب‌سایت و یک مترجم آنلاین، می‌توانید تا سطح خوبی به زبان بین‌المللی انگلیسی مسلط شوید. این وب‌سایت به شما کمک می‌کند مباحث را براحتی فهمیده و بدون دغدغه فعالیت آموزشی خود را با LEO Network ادامه دهید. از خوبی‌های این وب‌سایت، دسته‌بندی کامل و دَرس به درس کردن مباحث است به طوری که می‌توان از آن مثل یک کورس (دوره آموزشی) یاد برد.


SERVIZI
TEAM
PORTFOLIO
Sviluppo Web
Assistenza tecnica
Design e grafica
Social Care
SCOPRI
MacBook Air

جمع بندی

در این مقاله، ما به ۱۰ وب‌سایت کاربردی پرداختیم! شاید قبلا نام هرکدام از آن‌ها یک بار به گوشتان رسیده بود اما امروز هرچند جزئی اما خلاصه و کامل، به موضوع این وب‌سایت‌ها نیز پرداختیم. این ۱۰ وب‌سایت، تجربه چندساله من در فضای وب بود و قصد داشتم آن‌هایی که خود بسیار از تجربه کار با آن‌ها لذت برده‌ام را در این مقاله لیست کنم. در مقاله‌های آینده، سعی دارم نرم‌افزارهایی را نیز مانند لیست‌های ۱۰ برتر ارائه دهم. حامی نظرات گرم شما در پایین این مطلب هستیم.

Www.GeeksTribeMedia.com

T.me/Geekstribe

مجله قبیله گیکها





#قبیله #مجله_قبیله #فن_آوری_و_اطلاعات



قبیله گیکها

زگهواره تا گور دانش بجوی